WIELKI KONKURS! WYGRAJ GRAND PRIX 3

WWW.GRYKOMPUTEROWE.PL

Gry Komputerowe

październik 2000 (75) • cena 5.50 zł • index 324329 • issn 1230-9044

10/00

OBSZERNA RECENZJA!

GRAND PRIX 3

Crammond podbija świat!

UWAGA! GRA ZA DARMO! CZYTAJ STR. 85 •••

ZRECENZOWANE!

DEUS EX, ICEWIND DALE, HOMEWORLD CATACLYSM, SIMS: ŚWIATOWE ŻYCIE

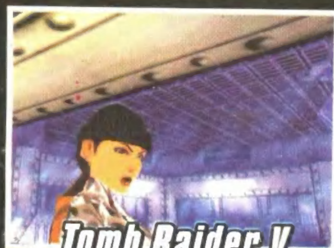


JUŻ GRALIŚMY!

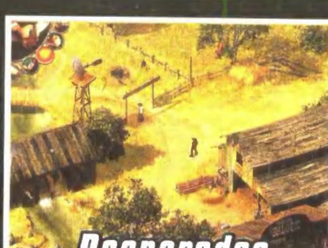
BALDUR'S GATE II

NAJLEPSZY ROLPLEJ TEGO ROKU, NADCHODZI...

Zapowiedzi


Tomb Raider V


C&C: Red Alert 2


Desperados


Red Faction

Już w sprzedaży! Premiera 28 września!

„Gdybym miał opisać tę grę w jednym zdaniu, powiedziałbym, że łączy interfejs i wszechstronność Starcrafta, teren i zaznaczanie Total Annihilation, oraz masowe budowanie jednostek jak Command'n'Conquer – i łączy to wszystko w niewiarygodnie wciągającą grę".

– RTS Domain

dobra cena • 99 zł • dobra cena • dobra cena

profesjonalna polska wersja językowa • PL • CODA

Submarine TITANS

Submarine Titans to strategia czasu rzeczywistego, która pozwala graczowi zostać przywódcą jednej z trzech cywilizacji w stanie wojny: zaawansowanymi technicznie Czarnymi Octopi, potężnie uzbrojonymi Białymi Rekinami czy tajemniczymi Silikonami. Rozgrywka toczy się w podwodnym świecie, gdzie gracz musi – zarządzając umiejętnie swoimi zasobami – budować jednostki i struktury niezbędne do ochrony przed wrogiem. Gra wzbudziła sensację i entuzjazm graczy na całym świecie, a to dzięki niesamowitym wprost rozwiązaniom technicznym, wciągającej rozgrywce i przepięknej grafice.



Submarine Titans zawiera ponad 100 jednostek i struktur, a także trójwymiarowy teren o pięciu poziomach, który pozwala jednostkom na zasłanianie się lub chowanie, np. w jaskiniach czy tunelach. Jednym z najciekawszych rozwiązań gry jest sztuczna inteligencja na czterech poziomach, od prostego po taki, który automatycznie dostosowuje się do klasy gracza: w ten sposób rozgrywką może się rozkoszować zarówno poszukiwacz chwilowej zabawy, jak i doświadczony taktyk.

Grę można uruchomić w rozdzielczości od 800x600 po superwysoką 1280x1024, i to bez użycia karty 3D. Do rewelacyjnej grafiki dołożony jest trójwymiarowy dźwięk, dzięki któremu ułatwiona jest orientacja na mapie. Gracz może nakazywać swoim oddziałom formować się w dowolne formacje, zmieniać perspektywę i widok pola bitwy, wynajdywać własne technologie (aż do 40 wynalazków na cywilizację) czy też nawet kraść obce technologie. Submarine Titans posiada własny edytor misji, włącznie z w pełni programowalnym zachowaniem jednostek, oraz inteligentny losowy generator misji, który zapewnia długowieczność gry.



W trybie multiplayer może grać naraz aż do 24 graczy. Można przerwać rozgrywkę, nagrać ją i kontynuować w dowolnym momencie. Oprócz znanych trybów deathmatch czy teamplay są również między innymi tryby z konkretnymi scenariuszami do wypełnienia. Można również po prostu przyglądać się rozgrywce w trybie widza, i po cichu uczyć się najlepszych strategii.









Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 864-78-25
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.

Szukaj we wszystkich dobrych sklepach z grami!

OD REDAKCJI...



Skończyły się letnie szaleństwa. Słoneczko coraz krócej świeci, a świat wygląda ponuro. Na szczęście tę szarzyznę dnia codziennego rozświetlić może fantastyczny świat gier komputerowych. Za sprawą naszych wspaniałych maszynek możemy przeżyć najwspanialsze przygody, zgłębiać tajemnice kosmosu, budować lub obracać w ruinę całe cywilizacje. Oczywiście żeby tego dokonać, niezbędne jest odpowiednie oprogramowanie. Dlatego z myślą o naszych Czytelnikach wzbogaciliśmy „Edycję CD Gier Komputerowych" o dodatkową płytkę z pełną grą. Mamy nadzieję, że ten pomysł Wam się spodoba, bo tylko od tego będą zależały losy tego wydania „GK". Jeśli taka będzie wola Czytelników, powrócimy do jednej płytki i książeczki z solucjami, ale póki co, wierzymy w słuszność naszej nowej idei. Podyktowane jest zresztą pewnymi zmianami w polityce wydawniczej naszej firmy. Dla miłośników solucji, porad i tipsów przygotowaliśmy nowe czasopismo zatytułowane po prostu „PC Solution". Właśnie w sprzedaży jest drugi numer tego mega-poradnika, który oczywiście gorąco polecamy. Nasi prenumeratorzy „Edycji CD Gier Komputerowych" pierwszy numer „PC Solution" otrzymali gratis, mamy nadzieję, że pismo przypadło Wam do gustu. Po kolejne wydania zapraszamy jednak do kiosków, gdyż była to jednorazowa akcja promocyjna. Na koniec kilka słów o „Edycji DVD". Drugi numer trafił niedawno do sprzedaży, ale z naszych obserwacji wynika, że jest jeszcze zbyt wcześnie na cover DVD do czasopisma. Dlatego „Gry Komputerowe z płytą DVD" będą ukazywały się okazjonalnie, bez stałego harmonogramu wydawniczego. Uniemożliwia to nam przyjmowanie prenumeraty na tę edycję, gdyż będzie to możliwe dopiero wtedy, gdy „GK DVD" wejdą w stały cykl wydawniczy. O tym kiedy to nastąpi dowiecie się oczywiście jako pierwsi. Zaglądajcie często na naszą stronę www.grykomputerowe.pl., tam znajdziecie zawsze najświeższe informacje dotyczące naszych nowych inicjatyw, a ponadto codziennie aktualizowany serwis o grach na PC, konsolach i sprzęcie. Zapraszamy.

ZAPOWIEDZI


C&C: Red Alert 2

PORADY


Dark Reign 2

STAŁE DZIAŁY


Target

CZYM ZASKOCZYLIŚMY WAS W PAŹDZIERNIKU...


Grand Prix 3


H: Cataclysm


Submarine Titans


Deus Ex

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 10/2000 (75)
rok ósmy

WYDAWCA
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (9-17)
fax (0-22) 812-68-29
e-mail: *gk@cgs.com.pl*
http://www.grykomputerowe.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki (red. nacz.)
Michał Bakuliński (red. prowadzący)
mbakulinski@cgs.com.pl
Romuald Wawrzyniak
rwawrzyniak@cgs.com.pl
Krzysztof Kiełmiński (CD Manager)
kkielminski@cgs.com.pl

WSPÓŁPRACA
Jacek Pietruszczak (Baron Jack)
Patryk Leszczyński (gRoovy)
Maciej Waszkiewicz
Tomasz Lustyk (Lusiek)

DZIAŁ REKLAMY
Przemysław Gorący
pgoracy@cgs.com.pl

KOREKTA
Magdalena Kotulska

ŁAMANIE
Rafał Kresiński
Mariusz Szarek

DRUK
Elanders, ul. Szpitalna 6 p. 8
00-031 Warszawa

KOLPORTAŻ OGÓLNOPOLSKI
RUCH S.A. O.K.D.P.

PRENUMERATA
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20 lub: *reklamacje@cgs.com.pl*

CGS COMPUTER STUDIO
jest wydawcą tytułów:
PSX FAN
PC SOLUTION
COMPUTER ARTS
TOTAL PLAYSTATION
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO

JUŻ W SPRZEDAŻY NAJLEPSZA KOMPUTEROWA SYMULACJA WYŚCIGÓW FORMUŁY 1.

GRANDPRIX 3

GEOFFA CRAMMONDA

Grand Prix 3 to kontynuacja dwóch legendarnych gier Geoffa Crammonda: Grand Prix i Grand Prix 2. Znów zasiądziesz za kierownicą superszybkiego bolidu i znów zaskoczy Cię perfekcyjne odwzorowanie mechanizmów prowadzenia i zachowania się pojazdu. Jest też coś co zmieniło się nie do poznania – to najwyższej jakości, fotograficzna grafika. Pamiętaj, to jednak nie zwykła relacja telewizyjna – Grand Prix 3 to wyścigi, w których Ty jesteś kierowcą i Ty walczysz o tytuł najszybszego kierowcy świata!

„To nie tylko najlepsza symulacja Formuły I, lecz także najlepsza gra w jaką graliśmy od bardzo dawna."

*PC GAMER, ocena **95%** oraz wyróżnienie: **GRA MIESIĄCA***













Grand Prix 3 to niesamowicie realistyczna symulacja całego sezonu mistrzostw Formuły 1 zawierająca idealne odwzorowanie wszystkich torów, zespołów i bolidów. Możesz startować w pojedynczych wyścigach, w wyścigach nie wliczanych do punktacji, czy wreszcie wziąć udział w pełnym sezonie mistrzostw Grand Prix zawierającym m.in.: przygotowanie samochodu, jazdy próbne, treningi, a także sesje kwalifikacyjne.

- Przejdź poprzez pięć poziomów trudności: od Początkującego do Mistrza.
- Tak jak w prawdziwym świecie będziesz musiał przystosować styl prowadzenia samochodu do zmiennych warunków pogodowych.
- By ułatwić granie dostępne jest osiem ułatwień w prowadzeniu samochodu, dzięki czemu Grand Prix 3 jest idealne zarówno dla początkujących jak i bardzo doświadczonych graczy.
- Wyśrubuj wyniki korzystając z zaawansowanych procedur konfiguracji pojazdu oraz opcji umożliwiających rejestrację osiągów.
- Przeżyj całą akcję jeszcze raz korzystając z rzutów telewizyjnych oraz innych ustawień kamery stworzonych przez autorów gry.
- Ścigaj się z innymi o tytuł najszybszego za pośrednictwem sieci LAN dla 2-4 graczy.

Odwiedź oficjalną polską stronę Grand Prix 3 http://gp3.cdprojekt.com



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com





FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;
Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

NA CD



W tym miesiącu raczymy Was nie lada gratką. Tak oto kupiwszy listopadowe „Gry Komputerowe", staliście się szczęśliwymi posiadaczami pełnej wersji gry „Target"! Zanim obierzecie jednak ten cel, najpierw sprawdźcie nasze fantastyczne demka, z „Blair Witch Project" na czele! KRZYCHOO

CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95/98.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Krzysztof Kiełmiński. Dyżuruje on w czwartki w godzinach 17-20, pod numerem tel. (0-22)815-42-20.

TARGET



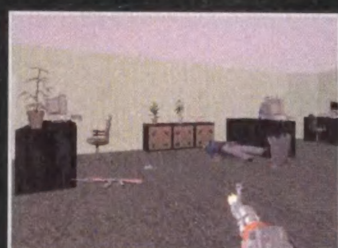




USER
P133, 16MB RAM, WIN 95/98

„Target" był jedną z prób stworzenia porządnej polskiej gry FPP. I trzeba przyznać, że próba ta udała się niemal w stu procentach. Grafika powalała swym wyglądem, engine zasuwał jak dziki osioł, a dopracowane postacie aż prosiły się, żeby zakończyć ich żywot jednej z wielu dostępnych śmiercionośnych zabawek.

Z „Targetem" wiąże się jeszcze pewne radosne wydarzenie z życia naszej redakcji. Nasz specjalista od gier FPP, znany w niektórych kręgach jako Groovy, startował kilka lat temu w zorganizowanym przez producenta gry, międzyredakcyjnym turnieju, w którym obok niego brało udział wielu znanych redaktorów - „sław" z konkurencyjnych czasopism. Jakież było zaskoczenie, gdy ten niepozorny przedstawiciel „Gier Komputerowych" pokonał wszystkich współzawodników! A rozgrywka w „Targecie" do łatwych nie należy - o czym przekonacie się odpalając grę. Jest rok 1997. Po rozpadzie Związku Radzieckiego państwach dawnego Układu Warszawskiego zapanowało rozprężenie. Zaczęło to sprzyjać różnego typu grupom przestępczym, które w nowych warunkach znalazły świetną okazję do podporządkowania sobie rynku. Jednak nie dla wszystkich starczyło miejsca. Ci, którzy przyszli później, przy pomocy różnych argumentów musieli pokazać konkurentom, że im też się coś należy. Zgony, zamachy bombowe, strzelaniny stały się codziennością w krajach europy wschodniej. Ci, którzy przeżyli chcieli się zrewanżować, a gdy nie mieli lub nie chcieli mieszać w to swoich „żołnierzy" decydowali się na usługi zawodowców.





KLAWISZOLOGIA:

Kursor w górę - do przodu
Kursor w dół - do tyłu
Kursor w lewo - obrót w lewo
Kursor w prawo - obrót w prawo
/ - skok
Prawy Shift - bieg
Prawy Alt - strafe
Prawy Ctrl - strzał
Home - następna broń
PgUp - poprzednia broń
] - następny przedmiot
[- poprzedni przedmiot
L - rozglądanie
BACKSPACE - obrót do tyłu



EDYCJA DVD 2/00 INFORMACJA

Na płytce znajduje się gra „Polanie" która niestety nie instaluje się z menu. Aby ją uruchomić należy instalować ją z poziomu Windows klikając na plik o nazwie install, znajdujący się w katalogu głównym płyty. Za tę niedogodność przepraszamy.

BLAIR WITCH PROJECT VOL. 1

GATHERING OF DEVELOPERS
P233, 64MB RAM, WIN 95/98

Jest to bardzo soczysty kąsek dla wielbicieli zręcznościowych przygodówek, których akcję oraz bohatera oglądamy z wielu różnych rzutów kamer. Identycznie jak w filmie. Tradycję tę zapoczątkował na początku lat dziewięćdziesiątych „Alone In The Dark". Cóż to był za klimat, cóż za grafika, cóż za





uczucie przechodzących dreszczy i strachu podczas pogrywania o północy w ciemnym pokoju. Zakochałem się w tej grze również dlatego, iż była ona pierwszą, którą ujrzałem na ekranie PC. I była ona głównym bodźcem, dla którego później kupiłem sobie „IBM-a". Od tamtej pory staram się nie ominąć żadnej gry choć trochę przypominającej „AITD". Dlatego grałem w „AITD2 i 3", „Resident Evil 1 i 2" oraz w „Nocturne". To właśnie na engine tej ostatniej powstał „Blair Witch Project" - klimatyczny horror, którego pomysł oparty jest na hicie filmowym pod tym samym tytułem. Jeśli nie widziałeś filmu, to z jednej strony żałuj, lecz z drugiej nie musisz się obawiać, że nie będziesz wiedział o co chodzi w grze. Jest ona zrobiona tak, by wszyscy, niezależnie od tego czy oglądali film, czy nie, poczuli jej świetny klimat. Tylko pamiętajcie, nie odpalajcie tego dema przed zmierzchem...

KLAWISZOLOGIA:
Kursor do przodu/do tyłu - chód do przodu/do tyłu
Prawy przycisk myszy - chód/bieg
Alt - tryb strafe



Kursor w lewo/w prawo - strafe lewo/prawo
Ruch myszą - skręcanie postacią, celowanie
Lewy przycisk myszy - fire, akcja
L - latarka
I - noktowizor
CTRL prawy - skok
1-5 - wybór broni
= - następna broń
- - poprzednia broń
[- następny przedmiot
] - poprzedni przedmiot
' - amunicja

HEAVY METAL FAKK 2

GATHERING OF DEVELOPERS
PII 233, 32MB RAM, WIN 95/98

Na początku pragnę pocieszyć jednych, a zmartwić innych - mimo wymownego tytułu nie będziemy w tej grze tworzyć zespołu heavy-metalowego. Faktycznie, po takiej nazwie trudno jest się spodziewać gry Third Person Perspective, z piękną bohaterką w roli głównej – a z taką mamy właśnie do czynienia w „Heavy Metal FAKK2". Tylko nie wpadajcie w panikę - nie będzie to Lara Croft! Na szczęście. Będzie za to „zamiatający" engine z „Quake 3 Arena" — to musi być super!

KLAWISZOLOGIA:
ESC - poprzednie menu



W - do przodu
S - do tyłu
Lewy przycisk myszy - atak 1
Prawy przycisk myszy - atak 2
Spacja - skok
C - kucanie
A - strafe lewo
D - strafe prawo
Shift - chód/bieg
X - użycie przedmiotu
I - inwentarz
1-5 - wybór broni
R - następna broń
F - poprzednia broń
6 - apteczka
TAB - blokada kamery
F6 - szybki zapis stanu gry
F9 - szybki odczyt stanu gry





AOE II: CONQUERORS

MICROSOFT
P200, 32MB RAM, WIN 95/98

Producent tak niedoskonałego system operacyjnego, a z drugiej strony tak doskonałej strategii. Trafnie porównał to nasz dyżurny strateg Jagd 52: „To tak, jakby producent niezwykle kiepskich suszarek okazał się być fenomenalnym wytwórcą szamponu...". A próbkę tego szamponu dajemy Wam teraz! Zalety tej gry to przede wszystkim doskonałe mechanizmy Sztucznej Inteligencji, świetnie przemyślane misje i powalająca oprawa audiowizualna. Jeśli choć trochę lubisz strategie - zagraj koniecznie!



COSSACKS: EUROPEAN WARS

CDV SOFTWARE
P166, 32MB RAM, WIN 95/98

Gdy siedzisz przy tej grze, każdy może do Ciebie podejść i powiedzieć z czystym sumieniem te oto słowa: „No niezły Kozak z Ciebie!". A teraz kawałek historii. XVI wiek. Środkowoeuropejskie nacje wybijają się nawzajem w pień. Koniec kawałka historii. Teraz dla odmiany trochę teorii: „Cossacks" to strategia z widokiem akcji osadzonym w rzucie izometrycznym. Do złudzenia przypomina Microsoftowe „Age Of Empires", jednak nie dorównuje swojemu konkurentowi. Mimo to warto zagrać.

SANITY: AIKEN'S ARTIFACT

MONOLITH
P233, 32MB RAM, WIN 95/98

Fabuła gry nie grzeszy oryginalnością. W 2030 roku świat oszalał od techniki. Telewizja, komputery, i wszystko, co zaopatrzone jest w mikroprocesory, spowodowało ogłupienie gatunku ludzkiego. A Ty Drogi Graczu masz być tym, który doprowadzi ten chaos do porządku. Sama gra nie jest jednak byle czym! Jest to połączenie przygodówki akcji z elementami RPG. Generalnie, wszystko sprowadza się do wędrówki po pięknym (graficznie) świecie i wdawaniu się od w ferwor walki.





KLAWISZOLOGIA:
Kursory - sterowanie postacią
Prawy przycisk myszy - ruch za kursorem
Lewy przycisk myszy - akcja
ESC - menu
C - tryb kamery
W/S - oddalenie/przybliżenie
A/D - obrót kamery w lewo/ w prawo
G - pistolet
E - domyślna kamera
Q - kamera za graczem

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

ACTIVISION
P200, 32MB RAM, WIN 95/98

Torturowanie ludzi jest formalnie zakazane prawie na całym świecie. Ale niektóre ludzkie instynkty są nie do opanowania. A skoro tak, to czemu by nie wyżyć się na wirtualnym Tony Hawk'u? Biedaczysko wykonuje wszystkie nasze polecenia, nawet gdy każemy mu wylądować kroczem na wąskiej poręczy. Albo gdy chcemy zrobić całe salto, a wychodzi nam tylko połowa i lądujemy z głową wbitą w podłoże. Jeżeli chcecie się zabrać za skateing, to dla własnej rozwagi, najpierw zagrajcie w to demo.



KLAWISZOLOGIA:
Kursory - sterowanie postacią
Klawiatura numeryczna - popisy
P - pauza

INNE DEMA: Taxi 2, Airfix Dogfighter, 3D Train Town Deluxe, Nascar Heat.
REDAKCYJNE: CarZonE - kącik gier samochodowych; eFPeP - kącik gier FPP (a w nim m.in. pełna wersja dodatku „Rocket Arena"); „NoName nr 7" - magazyn internetowy; „ZałogaG" - internetowy magazyn o grach komputerowych; Tipsiory - zbiór tipsów i trików do gier; Strona WWW Gier Komputerowych
PATCHE: Apache Havoc, Codename Eagle, Combat Mission, Diablo II, Heavy Metal F.A.K.K. 2; Terminus; Warlords Battlecry
DRIVERY: 3D Blaster TNT/TNT2, NVidia Detonators 5.16, S3 Savage3D, Voodoo 2, Voodoo 3, Voodoo 5
SHAREWARE: ACDSee 3.0, GetRight 4.20, ICQ 2000a, McAfee Virus Scan, mIRC 5.7, Power DVD, WinAMP 2.65, WinZip 8

Pierwsze spojrzenie na...

TOMB RAIDER CHRONICLES

Niewiele gier zaczyna się od śmierci głównego bohatera...



KOLEJNY TOMB RAIDER WCIĄŻ NAS PODNIECA, GDYŻ...

- Podnieca nas perspektywa spotkania z Larą w dużej grze po raz piąty.
- Podniecający jest pomysł udostępnienia nam edytora poziomów.
- Podnieca nas nowa broń oraz dwa nowe przebrania („matrix" i komando).
- Niektórych pewnie podnieca perspektywa śmierci głównej bohaterki.

PRODUCENT: CORE **WYDAWCA:** EIDOS **PREMIERA:** GWIAZDKA 2000


Czy to wygląda na wspomnienia ze stypy?

ZRÓB SOBIE LARĘ

Największą frajdę sprawi chyba dołączany do gry edytor poziomów. Jest to na pewno ostatnia gra korzystająca z bardzo wysłużonego, pięcioletniego już engine pierwszego „Tomb Raider". Wraz z „TR: The Next Generation" ma nadejść prawdziwa rewolucja, programiści z Core postanowili więc póki co podzielić się tym przydatnym narzędziem z graczami. Planowane jest stworzenie specjalnych stron w Internecie, gdzie każdy będzie mógł zamieścić swój poziom. Już wkrótce Lara będzie mogła biegać także po Twoim mieście!







Kochani, złączeni w nieutulonym żalu gracze, zarówno PeCeciarze, jak i konsolowcy. Zebraliśmy się tutaj, aby uczcić pamięć wielkiej osoby. Pomimo że była tylko... khem... drobną i subtelną kobietą, znaliśmy ją i kochaliśmy wszyscy. Od prawie pięciu lat dostarczała nam niezapomnianych wrażeń.

Nie oszukujmy się - niewiele jest na świecie osób, obdarzonych tak wielkimi... to znaczy wielkim sercem. Będzie nam ciebie bardzo brakowało, Laro Croft! W tym momencie słychać okrzyki rozpaczy, jęki i zawodzenia, odgłosy energicznie wycieranego nosa. Kondukt żałobny rozpływa się we mgle posiadłości Croftów. Stała się rzecz straszna - Core postanowiło uśmiercić jedną z najpopularniejszych bohaterek, jakie kiedykolwiek gościły na ekranach komputerów.

„TYM RAZEM NIE UDAŁO JEJ SIĘ JAK ZAWSZE SPAŚĆ NA CZTERY ŁAPY. CIAŁA NIGDY NIE ODNALEZIONO"

Każdy, kto skończył „TR: The Last Revelation" z pewnością pamięta, w jak nieciekawej sytuacji znalazła się tam seksowna pani archeolog. I chociaż wydaje się to prawie niemożliwe, tym razem nie udało jej się jak zawsze spaść na cztery łapy. Jej ciała nigdy nie odnaleziono, zaś najbliżsi przyjaciele zbierają się we wspaniałej rezydencji Croftów, aby po raz ostatni uczcić jej pamięć. Po symbolicznym nabożeństwie zasiadają wszyscy przy kominku i zaczynają wspominać dawne dzieje. Każdy ma do opowiedzenia jakąś ciekawą historię, nieodzownie łączącą się z postacią Lary, a wszystko razem złoży się na fabułę zapowiadanej przez Core na Gwiazdkę - „Tomb Raider Chronicles".



Ta gra to właściwie żałobne requiem. Składa się z czterech rozdziałów - opowieści. Każdy z nich zaczyna się wstawką filmową, wprowadzającą gracza w realia sytuacji. „TR Chronicles" bazując na nieznanych dotychczas fragmentach życiorysu panny Croft, wyjaśniają parę zagadek z jej przeszłości (m.in. pochodzenie domowych eksponatów). Projektanci z Core przygotowali dla nas poziomy rozgrywające się na małej irlandzkiej wysepce (gdzie spotkamy Larę jako 16-letnie dziewczę z warkoczem), wśród zabytków Rzymu, na niemieckiej łodzi podwodnej z czasów II wojny światowej oraz we wnętrzach biurowców na Manhattanie. Bohaterka nauczyła się kilku nowych sztuczek, związanych głównie ze wspinaniem się na rury, liny i drążki, zaś opcja „search" pozwoli nam przekopywać kartoteki, szuflady i pudła w poszukiwaniu przydatnych przedmiotów. Inteligentniejsi przeciwnicy reagują na dźwięki, trzeba więc będzie często korzystać z możliwości skradania się w mroku („Thief" się kłania?). Gra działać będzie na wyeksploatowanym już do granic możliwości starym engine „Tomb Raider", oczywiście podobno „usprawnionym" i tak dalej. Na osłodę dostajemy dwa nowe karabinki - strzelbę snajperską i znany z „Quake'a" grappling hook (hak na linie) oraz umiejętność walki wręcz.


W grze pojawi się więcej wstawek filmowych.

Aha - wszystkich fanów, którzy właśnie ze łzami w oczach i sznurem w dłoni ruszyli w stronę najbliższej suchej gałęzi informuję, że z tą śmiercią Lary to oczywiście jedna wielka ściema. Na Gwiazdkę 2001 Core zapowiedziało zmartwychwstanie w postaci „TR: The Next Generation", który ma stanowić rewolucję gatunku (wreszcie!). „Kroniki" mają nam więc wypełnić radośnie czas oczekiwania. **PIOTRES**

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Core Design

Pochodzenie: Derby, Wielka Brytania

Data założenia: 1986

Wielkość zespołu: 25 osób

Osiągnięcia: Poza niezliczoną ilością gier z Larą Croft, znamy ich jeszcze z czasów Amigi. Aktualnie pracują również nad bardzo dobrze zapowiadającym się „Project Eden".

Poprzednia Gra: „Tomb Raider 1", „Tomb Raider 2", „Tomb Raider 3" i tak dalej.

Pierwsze spojrzenie na...

DESPERADOS

Desperado to taki komandos w wersji z bardzo Dzikiego Zachodu.



RUSZYMY NA PODBÓJ DZIKIEGO ZACHODU, GDYŻ...

- Cztery ujawnione już przez autorów postacie, to podobno tylko część wesołej gromady.
- Ktoś wziął się w twórczy sposób za rozwijanie idei „Commandos".
- Grafika sprawia wrażenie dopieszczonej. A to przecież dopiero półmetek prac.
- Sam lubi duże eksplozje. My też!

PRODUCENT: SPELLBOUND **WYDAWCA:** INFOGRAMES **PREMIERA:** WIOSNA 2001





■ „Jak ukraść konia". Bardzo niemoralny screenshot.

A y padres! Dopijajcie swą szklankę tequilli, chwytajcie za sombrero i rewolwery. Na dzikich rumakach ruszamy w stronę zachodzącego słońca, które niespecjalnie przejmując się swą dziejową rolą, stoi właśnie beztrosko w zenicie. Przed nami cały Dziki Zachód, rozległe prerie, czerwonoskórzy, wypełnione złotem banki i saloony, a w nich przepiękne seniority.**

Gdy dwa lata temu grupka hiszpańskich programistów Pyro wydała z pomocą EIDOS „Commandos: Behind Enemy Lines", nikt nie spodziewał się rewolucji. A ta, jak to zwykle z rewolucjami bywa, objawiła się głównie poprzez masy. W tym przypadku były to masy graczy, którzy na potęgę kupowali w sklepach pudełka z grą. Sukces „komandosów" leżał w umiejętnym połączeniu realiów gry taktyczno-strategicznej z elementami zagadek, swoistego „pomysłu na misję", na jaki trzeba było wpaść. Takiej gry po prostu od dawna nie było i należało tylko czekać na następców, chętnych podążenia ścieżką sławy i sukcesu, którą wytyczyło Pyro. Ponieważ w tym biznesie dobrą produkcję robi się około dwa lata, naśladowcy (a być może i następcy) strategicznego przeboju, lada dzień powinni zacząć trafiać do rąk graczy.

I rzeczywiście - nie trzeba daleko szukać. Grupa Spellbound, znana z „Airline Tycoon" zapowiada na wiosnę grę „Desperados". Ogólnie idea



■ Publiczne egzekucje zamiast telenoweli.

jest podobna. Na niewielkim obszarze sterujemy grupką paru osób, z których każda charakteryzuje się innymi umiejętnościami, a wszystkie razem muszą wykonać określone zadanie (zniszczyć, zabić, uwolnić etc.). To, jak ten efekt zostanie osiągnięty, zależy od pomysłowości i cierpliwości gracza. Na szczęście panowie ze Spellbound nie stworzyli tylko bezmyślnego klonu, a „Desperados" charakteryzował się będzie ciekawymi innowacjami oraz specyficznym klimatem. Już sam pomysł umiejscowienia akcji na Dzikim Zachodzie pozwoli projektantom rozwinąć skrzydła wyobraźni (patrz ramka). Na początku zaczynamy z jednym tylko „zawodnikiem", łowcą nagród i świetnym strzelcem Johnem Cooperem, który jest bohaterem całej historii. Pierwsze misje ogniskować się więc będą na skompletowaniu (uwolnieniu?) reszty członków drużyny. A są to indywidua, podobnie jak bohater, nierzadko działające na pograniczu prawa. I tak, Kate O'Hara to profesjonalna szulerka, która swym wdziękiem odwracać będzie uwagę przeciwników, a „przypadkowo" rozsypując na ścieżce karty do gry - wprowadzać ich w pułapki. Sam jest niepoprawnym pirotechnikiem, lubiącym ognistą atmosferę zabaw z dynamitem. Jego bronią na małe odległości jest... jadowity wąż noszony w kieszeni. Z kolei doktorek Doc, to znany z westernów szarlatan. Potrafi sporządzić nie tylko niezawodny proszek na porost włosów, ale również leczące mikstury i gaz usypiający. A co powiecie na zegarek z pozytywką, który pozostawiony na ziemi zaczyna grać, ściągając zaciekawionych wrogów (tym bardziej, że autorzy starają się zaprogramować ich realistyczną „czułość" na wszelkie odgłosy)? Takich pomysłów jest mnóstwo. Od strony wizualnej gra prezentuje się bez zarzutu - staranne tła i wysoka rozdzielczość dobrze rokują jej wykonaniu. Już wkrótce przyjrzymy się jej bliżej.

PIOTRES

„PIERWSZE MISJE OGNISKOWAĆ SIĘ BĘDĄ NA SKOMPLETOWANIU CZŁONKÓW TWOJEJ DRUŻYNY"



CZARNE JEST CZARNE

W „Commandos" wszystko było jasne. Graliśmy jako szlachetni i prawi żołnierze, tzw. „fajne chłopaki", walcząc z hitlerowską plagą. W „Desperados" nie jest to już takie oczywiste. Nasz bohater to w końcu łowca nagród, a akcja dzieje się na Dzikim Zachodzie. Decyduje więc prawo pięści i ilość złota za pazuchą. Autorzy gry milczą na temat szczegółów 24 planowanych misji, ale podobno wśród nich będzie m.in. wykurzenie bandy oprychów z miasteczka oraz napad na bank.



DANE PRODUCENTA

Nazwa: Spellbound

Pochodzenie: Niemcy

Data założenia: 1984

Wielkość zespołu: 10 osób

Osiągnięcia: Nikomu nieznana grupka programistów wybiła się niezłą i z jajem zrobioną strategią ekonomiczną „Airline Tycoon". Pozwoliło im to pozyskać poważnego wydawcę w postaci Infogrames. „Desperados" przygotowywany jest starannie już od ponad roku.

Poprzednia Gra: „Airline Tycoon"

Pierwsze spojrzenie na...

RED FACTION

W gatunku strzelanin FPP zapowiada się rewolucja na miarę „Half-Life".



OCZEKUJEMY NIECIERPLIWIE NA „RED FACTION", GDYŻ...

- Modyfikowana geometria poziomów to rewolucyjne rozwiązanie.
- Przygotowana z rozmachem fabuła ma wciągać niczym najlepszy film.
- Autorzy planują sześć pojazdów, za których sterami/kierownicą zasiądziemy.
- Razem z grą dostaniemy zaawansowany edytor poziomów.

PRODUCENT: VIOLITION INC. **WYDAWCA:** THQ **PREMIERA:** KWIECIEŃ 2001

ŚWIEŻA KREW

Nie bez powodu gra Violition już dziś przyrównywana jest do „Half-Life". „Red Faction" ma wiele wspólnego z legendarnym produktem Valve. Podobnie jak on, wprowadza rozbudowany wątek fabularny, przez co charakteryzuje się silnym trybem single-player. Autorzy starają się zrobić wszystko, aby gracz maksymalnie utożsamiał się z bohaterem. Podobnie jak w „Half-Life", mamy tu nierówną walkę - prosty górnik przeciwko znakomicie uzbrojonym siłom porządkowych chciwej korporacji.


Klimaty jak z filmów „Obcy" i „Pamięć Absolutna".


Oto ewolucja pojęcia face-lifting.




Nie przyciasny ten pancerzyk?



Możecie nazwać to przeczuciem. Gdy w 1996 roku po raz pierwszy przeczytałem informację o powstającej wtedy debiutanckiej grze grupy Valve Software, pomyślałem sobie: „To jest COŚ". A potem, im bliżej było premiery, tym bardziej umacniałem się w tym przekonaniu, i po dziś dzień uważam „Half-Life" za jeden z najważniejszych produktów, w jakie kiedykolwiek grałem. Przeczucie to powróciło znowu kilka dni temu, gdy przeglądałem materiały o „Red Faction". Uważajcie - to może być COŚ!

Akcja najnowszej strzelaniny FPP twórców „Descent: Freespace" nawiązuje swymi klimatami do filmu „Pamięć Absolutna". Wcielamy się w postać Raya Parkera, górnika pracującego ponad siły za marne grosze w red... to znaczy, w kopalniach korporacji Ultor na Marsie. Gdy pewnego dnia w kopalni wybucha strajk, zarząd korporacji wysyła regularne oddziały wojskowe do pacyfikacji protestujących. Parker staje na czele buntu, i nie mając innego wyboru, postanawia uciec z Marsa, aby powiadomić ludzkość o matactwach korporacji. Do przebycia będzie szereg zróżnicowanych poziomów - od szybów wydobywczych, fabryk przetwarzających rudę, przez poziomy techniczne, kompleksy kanałów wentylacyjnych, po kondygnacje pomieszczeń biurowych korporacji. Wszystko ma sprawiać wrażenie jednego gigantycznego, żyjącego życiem tysięcy pracowników, podziemnego konglomeratu (czujecie nawiązania do „H-L"?). Na tym jednak podobieństwa się kończą, jako że autorzy gry nie boją się eksperymentować, co może właśnie przesądzić o ich finalnym sukcesie. Przede wszystkim grę napędza nowatorski engine Geo-Mod, pozwalający w czasie rzeczywistym modyfikować geometrię poziomów. Wyobraźcie sobie taką sytuację. Osaczony oddział barykaduje się w hangarze. Gracz robi parę kroków w tył. Odpala z wyrzutni kilka rakiet w kierunku ściany hangaru. Gdy po chwili opada pył, w ścianie widnieje pokaźna wyrwa, przez którą niczym Tom Cruise w „M:I2", wpadamy siejąc zniszczenie z jednego z 15 rodzajów broni. Serie z karabinu maszynowego zostawiają malownicze wyłomy w gipsowych ściankach kompleksu biurowego. Można nawet „przestrzelić się" przez strop i w ten sposób zejść piętro niżej. Odpowiednio „naruszona" konstrukcja stalowego podestu jest w stanie doprowadzić do zawalenia się całości. Przy odrobinie samozaparcia gracz może nawet bawić się w rzeźbienie własnych korytarzy za pomocą TNT. W „Red Faction" wszystko to będzie możliwe!

Autorzy zapożyczyli z „Thiefa" tzw. „stealth levels". W nich liczyć się będzie przede wszystkim logiczne myślenie, kombinowanie i obserwacja. Na przykład, w przebraniu doktorka trafiamy do gigantycznego bio-laboratorium. Oczywiście można wystrzelić wszystkich jego pracowników, ściągając sobie na łeb ochronę, ale znacznie lepiej jest pomyszkować trochę w poszukiwaniu odpowiednich kodów i terminali. Będziemy się uważnie przyglądać dalszym losom „Red Faction", gdyż może to być kolejny milowy krok na drodze rozwoju gier FPP. **VOXEL**

„GRA AUTORSTWA VIOLITION MOŻE BYĆ KOLEJNYM MILOWYM KROKIEM NA DRODZE ROZWOJU GIER FPP"

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Violition Inc.

Pochodzenie: Illinois, USA

Data założenia: 1997

Wielkość zespołu: 25 osób

Osiągnięcia: Kiedyś pracowali dla Interplay, tworząc legendarnego „Descenta". Potem ich drogi rozeszły się, a Violition już jako samodzielna firma zabrała „Descenta" w kosmos, tworząc kultowe „Freespace" i „Freespace 2". „Red Faction" to ich pierwsza wyprawa na tereny strzelanin FPP.

Poprzednia Gra: „Descent: Freespace", „Freespace 2"

Konkurs



NA „BLAIR WITCH" ZAPANOWAŁA W STANACH PRAWDZIWA MODA, A TWÓRCY FILMU ZADBALI O TO, ABY NA WIZYCIE W KINIE RZECZ SIĘ NIE SKOŃCZYŁA. BARDZO SZYBKO CAŁA HISTORIA OBROSŁA W COŚ W RODZAJU MITOLOGII.





PLAY it

FUNDATOR NAGRÓD

WYDAWNICTWO PLAY IT
Ul. Wyspiańskiego 10
33-300 Bielsko-Biała
tel. (0-18) 44-40-560

zacznij

GK





ILE CZĘŚCI BĘDZIE LICZYĆ SAGA „BLAIR WITCH PROJECT"?

NAGRODY:

- 10 GIER „BLAIR WITCH PROJECT: RUSTIN PARR"
- 10 GIER „FORCE 21"

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „BWP I", NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 4 LISTOPADA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE GRUDNIOWYM. POWODZENIA!



się BAĆ

NOWOŚCI

AKTUALNY PRZEGLĄD GIERCOWYCH DONIESIEŃ

ze świata

Trzeba chyba przyznać, że czasy świetności i dominacji na rynku kart 3Dfx-a to już przeszłość. Epic właśnie podpisał umowę z nVidią o wspieraniu najnowszych chipsetów tej firmy. Nowe oblicze „nierealnego" powinno zalśnić nowym blaskiem.

W ofercie CD-Projektu znajdzie się za chwilę gra oparta na znanym filmie „Starship Troopers". Mamy nadzieję że ten RTS będzie równie udany jak kinowa wersja przygód dzielnych żołnierzy.

„Necrocide" - tak nazywać się będzie kolejna gra NovaLogic, firmy, która postanowiła na chwilę odejść od swych ultrarealistycznych produktów. Teraz zapolujemy w pełnym 3D na zombie, wilkołaki i inne tałatajstwo, które wypełzło z kanałów wielkich miast. „Residentopodobni" górą!

Niebawem będziemy mogli ponownie śledzić losy przeuroczej Różowej Pantery. Drugą część przygód tego kreskówkowego herosa wyda CD-Projekt. I tym razem będzie nas nękał nieustępliwy inspektor, któremu utrzemy nosa.

Jeśli jeszcze mało Wam RTS-ów to spróbujcie zastukać do CD-Projektu. Niebawem w jego ofercie znajdzie się dość oryginalny produkt o wszystko mówiącej nazwie - „Original War".

„MDK 2"? Przecież to już znamy! No tak, ale dzięki CD-Projektowi dwójka twardzieli (nie licząc psa!) zaszprecha po naszemu.

WYDAWCA **EA** PRODUCENT **ROGUE ENTERTAINMENT** PREMIERA **IV KWARTAŁ**

AMERICAN McGEE'S ALICE

Nie wiem, jak podszedłby do tego produktu Lewis Carroll...

Jedna z najciekawszych osobowości matematycznych w historii nowożytnej spłodziła dzieło literackie, nad którego rozszyfrowaniem debatują sztaby socjologów, matematyków i literatów. A może po prostu miała to być bajka dla córki? Dość powiedzieć, że „Alicja w Krainie Czarów" stała się jedną z najpoczytniejszych lektur mimo wątpliwej pomocy MEN-u w popularyzacji tego utworu. A teraz jest także natchnieniem dla Rogue Entertainment, który stworzył grę 3D bazującą na kolejnej powiastce Carrolla - „Alicji po drugiej stronie lustra". Główna bohaterka w swym dziecięcym ubranku przeniesiona zostaje do mrocznej krainy rządzonej przez Królową Serce. Jej zadaniem będzie „detronizacja" demonicznej królowej. Ponieważ będziemy mieli do czynienia z klasycznym FPP-em, należy się spodziewać przynajmniej piętnastu napakowanych akcją leveli, które dzięki umieszczeniu ich w neurastenicznych klimatach powieści Carrolla, powinny otrzymać bardzo specyficzny klimat. Towarzyszyć nam także będą doskonale znani z kart powieści bohaterowie, ot choćby często pokazywany na reklamowych screenach kot z Cheshire, którego „sympatyczny" uśmiech wywołuje ciarki na plecach. To może być jedna z najbardziej frapujących gier kończącego się roku! ■





WYDAWCA **CD-PROJEKT** PREMIERA **GRUDZIEŃ**

GIFT



W zasadzie ta gra powinna nazywać się „Gifcik", ale...

Ponieważ mamy Ustawę o Ochra... Ochronie Języka, pozostaniemy przy tytule nadanym przez producentów. „Gift" ma być zręcznościówką osadzoną w świecie, zakręconym niczym butelka z odrdzewiaczem. Mały, fikuśny bohater, musi pokonać kilka niesamowitych wymiarów, by wreszcie spotkać się ze swą ukochaną. Proste i urocze, czyż nie? A jeśli do tego dodamy, iż nasz mały heros jest skrzyżowaniem kreskówkowych fizjonomii wiewiórki Chipa i podstępności Jerrego, to otrzymamy niewielkiego niczym orzeszek basałyka, który naraża swe czerwone futro na tęgie lańsko, próbując się mierzyć z bandą przeciwników dybiących na jego personę. Wspaniale wygenerowany w przestrzeni 3D świat, jaki będzie tłem dla poczynań naszego bohatera pełen jest pułapek i zagadek, które będziemy musieli rozwiązać. Tytułowy Gift jest drwiną autorów tego produktu na świat gier w ogóle, tak więc wędrując z nim po licznych poziomach, natkniemy się na gadżety bezpośrednio odwołujące się do takich postaci, jak Lara, Indiana czy Rayman (na którym zresztą Gift jest wzorowany). Jeśli zdecydujemy się na spotkanie z Giftem, na pewno czekać nas będzie wiele godzin dobrej zabawy. ■

■ WYDAWCA **SSI** ■ PRODUCENT **STORMFRONT STUDIO** ■ PREMIERA **IV KWARTAŁ**

POOL OF RADIANCE

My tu sobie gadu-gadu o „Baldur's Gate 2", a w pobliżu wyrasta ciekawa dlań konkurencja. Tym razem nie będzie to czystej wody rolplej, o którym zapewne wielu z Was marzy, ale komputerowe wcielenie zasad Trzeciej Edycji znakomitego systemu bitewno-fabularnego Dungeons&Dragons. Wniósł on wiele nowych aspektów do eksploatowanego od wielu lat wymiaru „smoków i podziemi", co sprowokowało specjalistów z SSI do zajęcia się tym tematem. Osią fabularną gry są niepokojące wydarzenia, jakie mają miejsce w magicznym mieście New Phlan, gdzie została wyzwolona olbrzymia energia. Skutki tego niekontrolowanego „wycieku" nie kazały na siebie zbyt długo czekać. Wszyscy, którzy się z nim zetknęli, szybko zamienili się w Nieumarłych. Czyż nie widzicie tu pięknego zadania dla zdecydowanej na wszystko grupy herosów? Czekać będą na nas setki bestii, jakie doskonale znamy z kart powieści fantasy oraz wielkie przestrzenie do eksploracji. Ponieważ „Pool of Radiance" ma być RTS-em, liczymy na hektolitry posoki i tony ozonu z wyładowań magicznych uderzeń! Zastosowanie wreszcie znajdą nasze pokładowe dopalacze, które zajmą się prezentacją ciosów magii, dynamicznym oświetleniem i naszymi bohaterami - teraz ma być widoczna dosłownie każda zmiana, jaka ich spotka. Zarządzanie drużyną ma się odbywać znacznie sprawniej, a to dzięki nowemu interfejsowi, opartemu tylko na myszce. SSI stawiają na niewyżytych siepaczy ze zmysłem taktycznym. ■



■ WYDAWCA **EA** ■ PRODUCENT **EA SPORTS** ■ PREMIERA **IV KWARTAŁ**

FIFA 2001

Po raz kolejny będziemy się ganiać za kawałkiem napompowanej skóry!
Seria „FIFA" ma tradycję tak długą, jak wybory prezydenckie w naszym niepodległym kraju. W przeciwieństwie jednak do nich, produkt EA wciąż podnosi swój poziom. Pod koniec bieżącego roku na rynek pecetowych kopanin wjedzie najbardziej utytułowany zawodnik, który zmierza znokautować, całkiem liczną zresztą, konkurencję. Produkt EA Sports ponownie podniesie poprzeczkę i nie dotyczy to tylko parametrów graficznych. Zobaczymy bowiem ponad pięćdziesiąt drużyn narodowych i zespoły grające w siedemnastu ligach piłkarskich, na czele z najsławniejszą z nich (czyli angielską). Po raz kolejny zastosowano technikę motion-capture dla oddania ruchów prawdziwych gwiazd - tym razem dali się obwiesić lampkami tacy ludzie jak Matthaus czy Mendieta. Ale na tym nie koniec - zmodyfikowano graficzny system prezentowania oświetlenia. Teraz jest ono jeszcze bardziej realistycznie oddane i wraz z podniesieniem poziomu detali (czy to w ogóle było możliwe?) tworzy bardzo wybuchową mieszankę. Wprowadzono także filmowe przerywniki, co ma podnieść klimat rozgrywki i „zaaplikowano" bardziej wyrafinowane AI. Chyba po raz kolejny ludzie z EA zarobią kupę szmalu na swym kultowym produkcie. ■





ze świata

■ Na święta Bożego Narodzenia ukaże się kompilacja wszystkich tytułów z serii „Creatures". Ten bombowy zestaw wraz z dodatkiem w postaci Creatures Life Kit (czyli zestawu pozwalającego dowolnie ingerować w hodowlę i parametry genetyczne stworzonek), powinien osłodzić nadchodzącą Gwiazdkę miłośnikom bezstresowego wychowania.

■ Mieliśmy polowanie na łosie, misie, lwy i jelenie. Teraz szalona Ameryka chce wyrżnąć populację ptasią na swym terenie. Dzięki Bogu obędzie się bez prochu, a to za sprawą Wizard Works, który szykuje produkt o wszystko mówiącej nazwie - „Bird Hunter".

■ Nim nadejdą bardzo oczekiwani „Settlers IV", będziemy mogli popykać w „Cultures", bardzo zbliżoną do kultowego przeboju grę THQ. Wygląda to wszystko bardzo kolorowo i pozwala zapiekować się Ameryką, jako „bezpańskim" kontynentem.

■ Zaprzyjaźniony z GK serwis internetowy Valhalla (www.valhalla.pl) już wkrótce ulegać będzie znacznym przemianom. Jego twórcy zdradzili nam, iż przebudowie ulegnie większość działów oraz oprawa graficzna. Wszystko to ma ugruntować pozycję Valhalli jako lidera wśród polskich serwisów internetowych poświęconych grom komputerowym. Na razie na Valhalli trwa wielka ankieta, w której wszyscy czytelnicy mogą przekazać swoje sugestie dotyczące nowego kształtu serwisu. Nagrody (m.in. kartę GeForce 2 GTS!) sponsoruje firma Creative Labs.

■ Pod namiarem www.bluebyte.net zdobyć można zupełnie darmową, choć bardzo okrojoną wersję mini „Settlersów". Zajmuje to ustrojstwo nieco ponad cztery megabajty i pozwala się zapoznać ze światem małych osadników.

■ WYDAWCA **UBISOFT** ■ PRODUCENT **ENLIGHT SOFTWARE** ■ PREMIERA **I KWARTAŁ 2001**

CAPITALISM 2

Tylko jedna gra zaszła aż do Harvard Business School.
I tylko jedna mogła stać się dla młodych ekonomistów wyzwaniem intelektualnym na całe życie (oprócz „Cywilizacji", która jest wyzwaniem dla całej braci strategicznej na świecie). Mowa oczywiście o kultowej i piekielnie trudnej grze „Capitalism". Co prawda do momentu, w którym będziemy mogli się sycić jej następcą upłynie nieco wody w Wiśle, ale mamy nadzieję, że dotrwamy do tego czasu, choć żyć przyjdzie nam w napięciu. Ubi Soft zamierza poważnie ulepszyć swój produkt. Przede wszystkim będziemy mogli znów zająć się tworzeniem megakorporacji od podstaw i spotkamy na swej drodze zupełnie nowych przeciwników politycznych i ekonomicznych. Trzeba będzie wchodzić w układy z samorządami, na terenie których działamy. Wreszcie zostanie wprowadzona opcja gry w sieci, zaś bezpośrednie zarządzanie ma przypominać... dynamicznego RTS-a. Ciekawe tylko, czy będziemy mogli postrzelać do nie lubianych burmistrzów? ■







GRY, NA KTÓRE CZEKAMY!

Poniżej zamieszczamy listę gier, które naszym zdaniem mają wszelkie zadatki na to, aby stać się hitami.

Baldur's Gate II	Interplay	październik
Commandos 2	Eidos	listopad
Escape From Monkey Island	Lucas Arts	listopad
Giants	Interplay	listopad
Summoner	THQ	listopad
The Settlers IV	Blue Byte	listopad
Delta Force: Land Warrior	NovaLogic	Boże Narodzenie
Metal Gear Solid	Microsoft	Boże Narodzenie
NFS: Motor City	EA	Boże Narodzenie
Warcraft III	Havas	Boże Narodzenie
Startopia	Eidos	Boże Narodzenie
Project IGI	Eidos	Boże Narodzenie
Anachronox	Eidos	Boże Narodzenie
C&C: Renegade	EA	Boże Narodzenie
Aliens vs Predator 2	Fox Interactive	wiosna 2001
Duke Nukem Forever	Infogrames	wiosna 2001
Fallout Tactics	Interplay	wiosna 2001
Hidden&Dangerous 2	Take Two	wiosna 2001

■ WYDAWCA **TIME GATE** ■ PREMIERA **I KWARTAŁ 2001**

KOHAN

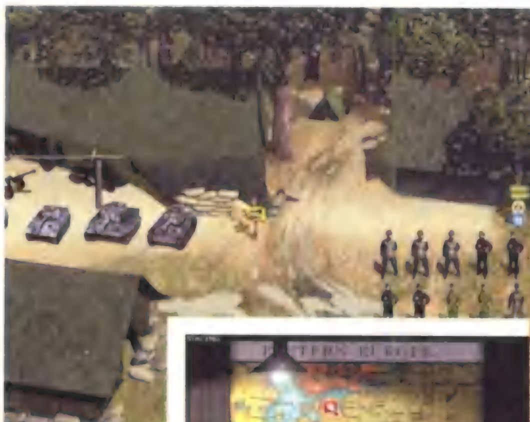
Epoka krzyżówek w postaci stratego-rolpejów nadeszła!
Jednym z nich będzie nadciągający właśnie „Kohan", dzieło małej grupy niezależnych programistów określających się mianem Time Gate. Muszę przyznać się do tego, że gdy w me ręce wpadł bardzo dobry „Age of Wonders" i po chwili mogłem się zagrywać do nieprzytomności „Warlords Battlecry", wydało mi się, że w tym gatunku NIE można się spodziewać rewolucji. Od dziś sądzę, że jesteśmy jej nadspodziewanie blisko. „Kohan" nie chce być w zamierzeniu swoich autorów następnym RTS-em, przez którego pola przewali się kilka stad orków gnanych pragnieniem złupienia osad ludzkich i dokopania elfom. Kampanie i system jednostek zaprojektowano tak, by wzajemnie się uzupełniały i nie zmuszały gracza do popadania w znany schemat - farma, młyn, baraki i tony jednostek, które zwyciężą dzięki swej ilości. Ta gra ma wnieść nową jakość, każda z prezentowanych tutaj jednostek będzie się rozwijać niczym klasyczny bohater przyzwoitego RPG-a, będzie mieć własne pole widzenia i szkolić się w konkretnych zadaniach. Dopieszczony izometryczny widok na pole walki i różnorodność jednostek, mogą zadecydować o sukcesie tego produktu. ■



■ WYDAWCA **MATTEL** ■ PRODUCENT **SSI** ■ PREMIERA **IV KWARTAŁ**

PANZER GENERAL III

Na Berlin (lub Moskwę) marsz!
Najkrwawszy i największy front II wojny światowej doczekał się kolejnej komputerowej edycji. To oczywiście najlepsi spece na rynku, czyli SSI, wzięli się za pokazanie zmagań Niemiec i Wielkiego Brata stosując w tym celu engine swego najmłodszego dziecka. „Panzer General III" posłużył tym razem do pokazania nam największych kampanii Ostfrontu. Będziemy mogli wskoczyć w ciuszki Guderiana lub Mansteina, w przypadku Niemców (lub Koniewa oraz Żukowa po stronie sowieckiej) i stoczyć najistotniejsze bitwy tej wojny. W porównaniu z poprzednią edycją dodano cały sprzęt sowiecki (mamy tego około setki typów uzbrojenia) i zamknięto go w czterech wielkich kampaniach. Istnieje także generator losowych bitew, w którym będziemy mogli predefiniować parametry zabawy i całą żmudną resztę zrzucić na barki komputera. Dynamiczne kampanie pozwolą ingerować w przebieg operacji i nie będą skazywały nas na z góry ułożone scenariusze, co było powodem do wielkich utyskiwań w równie utytułowanym „Close Combat III". No i rzecz „najniezbędniejsza", za to bardzo efektowna - zmienne warunki pogodowe, które zaprószą nam oczy śniegiem bądź zaleją nam biurko wiosennym roztopem na stepowym bezkresie. ■







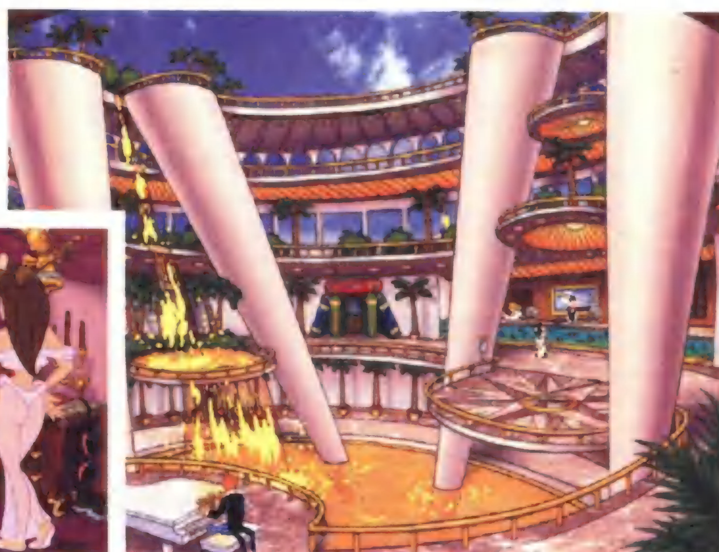
ze świata

■ „Gunman Chronicles" - tak będzie się nazywał najnowszy FPP-owy shooter Sierry. Gra ma dać nam możliwość wyrżnięcia w pień przeciwników aż na pięciu wielkich planetach, co z pewnością zajmie nam nieco czasu. Najważniejsze, że do akcji powraca wyśmienity engine „Half-Life", a i same wątki fabularne powinny stać się integralną częścią zabawy.

■ Dopiero w grudniu tego lub w styczniu przyszłego roku dane nam będzie się cieszyć następnym produktem z serii „X-COM". Tym razem gra nosi przydomek „Enforcer" i jest strzelaniną z widokiem z trzeciej osoby. Na szczęście, jak zapewnili nas ludzie z Hasbro, naszym zadaniem nie będzie tylko eksterminacja Obcych, ale także rozwój własnych zdolności i podążanie za dość jasno skleconym rysem fabularnym.

■ WYDAWCA **CD-PROJEKT** ■ PRODUCENT **HAVAS** ■ PREMIERA **PAŹDZIERNIK**

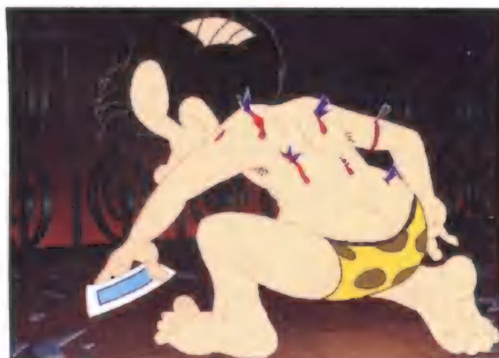
LARRY 7



Gdy facet ma na karku cztery krzyżyki i wciąż jest kawalerem, należy zajrzeć w jego dossier.



Nie łudźmy się, przy tego typu inwigilacji etatowy bohater sprośnych przygodówek o imieniu Larry, daleko wykracza poza średnią statystyczną. Jest czarującym gogusiem z nieco wystającym brzuszyskiem, którego uwodzicielski uśmiech i pełen hedonizmu stosunek do życia, zawsze zaprowadzą do... nie, niestety nie jest to sypialnia namiętnej panienki. Siódma odsłona przygód Larrego zaprowadzi nas w pełen wdzięku świat rysowanej przygodówki, który to gatunek przeżywa bolesną recesję. Pełne krągłości seniority, uwielbiające niebezpieczne zabawy blondynki czy wreszcie wszędobylskie dryblasy z muskulaturą, przypominającą najlepsze lata Arniego - oto krąg osób, wśród których będzie się obracał nas nieudacznik. Graczy powinna doń przyciągnąć bardzo przyjemna oprawa graficzna produktu oraz jego... dość „różowiutki" temat. Na szczęście (choć wielu będzie pewnie miało inne zdanie) mamy także pewność, że granice dobrego smaku nie zostaną przekroczone, co w tego typu produkcji jest rzeczą bardzo istotną. Polska premiera tej gry jest dość spóźniona, ale za to zostanie dokonana pełna polonizacja produktu. Dla mnie osobiście największym plusem rodzimej edycji przygód Larrego będzie wokal głównego bohatera, którego użyczył mu... Jerzy Stuhr! Ciemność widzę! ■



■ WYDAWCA **CD-PROJEKT** ■ PREMIERA **LISTOPAD**

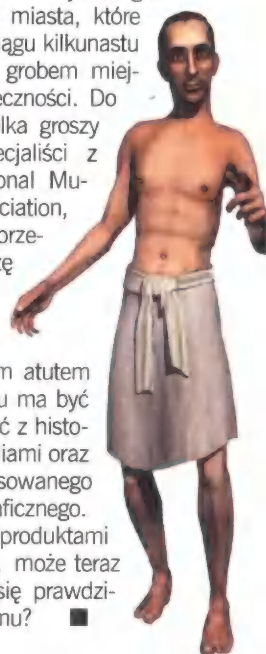
EGYPT 2



Ileż to już Piotresowych zębów zostało połamanych przez nieszczęśników z Cryo?

Na szczęście stomatolog naszego speca od przygodówek jest niezłym fachowcem i chyba zamierza wstawić mu diamentową szczękę, a'la Cohen Barbarzyńca. Dość jednak powiedzieć, że za moment dosłownie, to stomatologiczne cudo znajdzie zastosowanie! Produkująca przygodówki z szybkością ckm-u francuska firma zamierza wskrzesić jedno ze swych wcześniejszych dzieł. Tym razem udamy się do wspaniałego Helipolis, by wraz z główną bohaterką gry, dziewczyną o imieniu Tifet, kapłanką boga medycyny, ratować miasto przed zagładą. Epidemia przywleczona przez kupców dziesiątkuje mieszkańców metropolii i nic nie może jej zatrzymać. Ludzie z Cryo obiecują nam ciekawą (ale czy nieliniową?) fabułę i możliwość obejrzenia wymarłego od setek lat miasta, które stało się w ciągu kilkunastu dni wielkim grobem miejscowej społeczności. Do gry swoje kilka groszy wsadzili specjaliści z French National Museums Association, którzy swą przebogatą wiedzę oddali w ręce programistów z Cryo. Wielkim atutem tego produktu ma być jego zgodność z historycznymi realiami oraz uroda zastosowanego engine'u graficznego. Różnie to z produktami Cryo bywało, może teraz doczekamy się prawdziwego przełomu? ■





ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

Konkurs „DVD Revolution"
Super zestaw wygrał: Łukasz Lipiński z Warszawy.

Konkurs „Diablo 2"
Grę „Diablo 2" otrzymają: Radosław Tkaczyk, Poznań; Artur Kuras, Łódź; Andrzej Sitnicki, Kołobrzeg; Łukasz Zgorzelski, Szczecin; Władysław Ostapczuk, Warszawa; Aneta Gorodecka, Malbork; Bartłomiej Sikorski, Jarosław; Łukasz Mańka, Libiąż; Mariusz Terlikowski, Nur; Wojciech Musiał, Krajenka.
Nagrody niespodzianki otrzymają: Dariusz Promiński, Wałcz; Jakub Bury, Andrychów; Daniel Sodkiewicz, Wrocław.

Konkurs „Heroes Of Might & Magic III"
Zestawy gier „Heroes Of Might & Magic III" plus dodatek „Armageddon's Blade" otrzymają: Agnieszka Grzybowska, Kraków; Michał Skrzypczak, Kielce; Sebastian Filipowski, Olsztyn; Monika Warczewska, Warszawa; Leszek Zwierzyński, Gdańsk; Tomasz Sikorski, Grodzisk Maz.; Artur Wąsowski, Mińsk Maz.; Przemysław Chumański, Bydgoszcz; Karolina Korkowska, Inowrocław; Dawid Kapała, Chorzów.

Konkurs „Railroad Tycoon II"
Grę „Railroad Tycoon II" otrzymają: Andrzej Bienias, Kraków; Tomasz Płuciennikowski, Zgierz; Paweł Kmiecik, Zawiercie; Wojciech Gawlik, Kraków; Tomasz Jaworski, Katowice.

■ WYDAWCA **BETHESDA** ■ PRODUCENT **AKELLA** ■ PREMIERA **LISTOPAD**

SEA DOGS

Dwunastu chłoopaaa... Yu hu hu i butelka rumu...!
Odkąd pamiętam, zawsze kochałem tę chorą i zbroczoną posoką epokę nazywaną Złotym Wiekiem Piratów. Po prostu trudno się było nie zakochać w romantycznych plenerach, bezkresie morza, skrzypiącym pokładzie starej flujty... a może za dużo się naoglądałem „Piratów"? Bethesda zamierza za chwilę wydać grę, która przypomni nam fenomenalne „Cutthroats" czy właśnie „Pirates". Określany mianem „rolpleja na morzu" produkt odda w nasze ręce ponad dwadzieścia typów siedemnastowiecznych okrętów i pozwoli kształtować w dowolny sposób naszą skromną personę, którą opisywać będzie wiele cech, przypominając tym samym dobre RPG-i. Podobnie zresztą będzie ze szkolącą się załogą i tuzinami handlarzy, gubernatorów, szpiegów, złodziei i inną swołoczą, na jaką natkniemy się w portowych miastach. Gra ma wreszcie wprowadzić elementy dynamicznej pogody, które dzięki zastosowaniu dobrego „silnika" 3D powinny porazić swym realizmem. Nie wiemy na ile „Sea Dogs" okaże się być produktem rewolucyjnym, ale to, co dane nam było obejrzeć, wyraźnie wskazuje na duży stopień komplikacji tego produktu. Mamy nadzieję, że sprawny „silnik" i dobre algorytmy pozwolą się nam wreszcie cieszyć prawdziwą piracką sagą, na jaką czekamy już od dawna. Ahoy! ■





ze świata

■ Sierra pracuje nad najnowszym RTS-em, który skwapliwe do tej pory ukrywała pod tytułem „Warrior Kings". Zafascynowani fenomenem Boscha, którego płótna zachwyciły grafików, ludzie z Sierry tworzą grę, która ma połączyć średniowieczny majestat wielkich armii z nadciągającym kataklizmem w postaci broni palnej.

■ „Startopia" ma stać się odpowiedzią Eidos na dość obiecujący produkt EA, jakim będzie za moment „Black & White". W produkcie tej pierwszej firmy będziemy zamknięci na kosmicznej stacji, gdzie prowadząc badania stworzymy rasę zdolną do podboju całej galaktyki.

■ Produkt Blue Byte ujrzy światło dzienne już na początku przyszłego roku. Wspaniała grafika 3D i misje zachwycą każdego, kto sięgnie po „Battle Isle: Dark Space".

■ Intel prezentował komputery z Pentium 4.

■ Widok na halę targów. Impreza po raz ostatni odbywa się w hali Olimpii. W przyszłym roku ECTS przenosi się do hali ExCeL.



■ Co prawda gry na GB Advance były jeszcze nieskończone, to grało się w nie znakomicie.

ECTS

Jak co roku, w pierwszym tygodniu września odbywają się największe targi związane z rynkiem gier komputerowych w Europie. Tak było i tym razem, a oto nasza gorąca relacja z tego wydarzenia.

Tym razem targi ECTS odbywały się w dniach 3–5 września, w londyńskiej hali Olimpia. Ponieważ było to największe wydarzenie w naszej branży, jeśli chodzi o Europę, to nie mogło też zabraknąć tam nas, tym bardziej że mieliśmy się czym pochwalić (jedyne w Polsce pismo komputerowe z DVD). Co prawda wybraliśmy się *skromną ekipą*, (ja, czyli Jacek Pietruszczak i Zastępca Naczelnego, Darek Kazik), ale nie było nam w głowie opuścić ani jednego ważnego wydarzenia.

Na miejsce przybyliśmy w dniu poprzedzającym targi, gdyż mieliśmy specjalne zaproszenia do firmy Electronic Arts. Ten wydawniczy gigant już od kilku lat nie wystawia się na ECTS, zamiast tego organizuje spotkania dla dziennikarzy, aby zaprezentować swoje najnowsze produkcje. Tak było również teraz, z tą różnicą, że jechaliśmy nie do hotelu, ale do nowiusieńkiej siedziby EA pod Londynem, w Chertsey. Po wygodnej i przyjemnej jeździe do naszego celu (patrz zdjęcie), postanowiliśmy rozejrzeć się, co takiego mają Electronicy do zaprezentowania. A było tego trochę – „C&C: Red Alert 2", „Black&White", „Alice in The Wonderlands", „F1 2000", „FIFA 2001" i parę innych. Trzeba przyznać, że były tu reprezentowane wszystkie najważniejsze platformy: na PlayStation pokazało się kilka nowych tytułów,


■ Konferencja poświęcona konsoli X-Box zgromadziła sporą rzeszę dziennikarzy. Nic nowego nie powiedziano...


■ Rozkosze gry w „F1 2000".

NAGRODY TARGÓW ECTS 2000

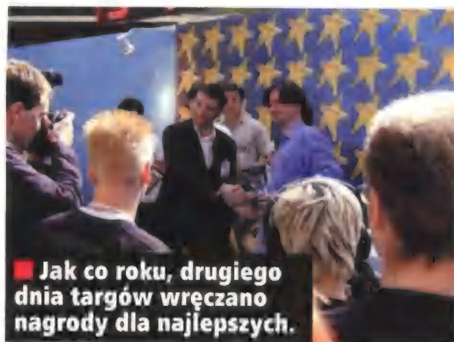
W tym roku obyło się bez większych niespodzianek, może tylko małym zaskoczeniem było zwycięstwo karty Voodoo 5500 firmy 3dfx nad dominującą nVidią.

Nagroda CTW za Marketing:	**Nintendo za Pokemona**
Nagroda MCV dla Najlepszego Twórcy UK:	**Codemasters**
Najlepsza Konsola Roku:	**PlayStation 2**
Najlepszy Hardware dla PC:	**Voodoo 5500, 3dfx**
Najlepsza Gra RPG na PC:	**Diablo 2, Havas Interactive**
Wydawca Roku:	**Havas Interactive**
Najlepsza Gra targów:	**Mario Kart Advance (GB Advance), Nintendo**
Najlepsza Gra targów na PC:	**Sacrifice, Interplay**
Najlepsza Gra Multi-player:	**Mario Kart Advance (GB Advance), Nintendo**

Ponadto z tytułów przyznawanych przez dziennikarzy z różnych krajów zwyciężyły:

The Sims, EA	Benelux
Age of Empires II, Microsoft	Europa Wsch.
Age of Empires II, Microsoft	Francja
Deus Ex, Eidos	Niemcy
Planescape Torment, Interplay	Włochy
Unreal Tournament, Infogrames	Rosja
The Sims, EA	Skandynawia
Age of Empires II, Microsoft	Hiszpania




Jak co roku, drugiego dnia targów wręczano nagrody dla najlepszych.



2000

sporo nowych gierek na PS2 (wspaniałej jakości, szczególnie, z serii sportowej) oraz parę PC–towych. Najwięcej zamieszania zrobił jednak „Black&White", z wytwórni Lionhead Studios. Osobiście uważam, że gdyby grę tę wystawiano na targach, to powinna ona zdobyć tytuł najlepszej na PC. Co poza tym? Nie mogło oczywiście zabraknąć jedzonka (ogromna jadłodajnia) i picia (piwa (bez)alkoholowego wypiliśmy sporo, dobrze, że był duży wybór). Wróciliśmy do hotelu po 1 w nocy, ale nikt nie żałował – impreza była udana.

Następnego dnia już o godz. 10.00 rozpoczynały się targi, więc należało się zameldować trochę wcześniej. Po wejściu od razu jedna rzecz rzuciła nam się w oczy – w tym roku rządzą konsole! Może w tym miejscu będziecie kręcić nosem, ale to właśnie firmy konsolowe wykupiły ogromne powierzchnie wystawowe i to na nie stworzono dużą część gier. Oczywiście, o PC–cie nie zapomniano, wiele firm robi tylko gry na niego, ale fakt pozostaje faktem – konsole coraz bardziej dominują na rynku growym. Pierwszy dzień spędziliśmy na pracy


Serce Barona podzielone jest między gry komputerowe i gry miłosne.

(jeśli myślicie, że rozmowy z przedstawicielami firm to prosta robota, to jesteście w błędzie – od tych ludzi czasami naprawdę trudno wyciągnąć jakieś informacje...). Pomyślałem, że

Interplay

Tylko w tej jednej firmie zatrzymałem się na dłużej, gdyż było tam kilka naprawdę



mocarnych tytułów. Najlepsze z nich to: „Sacrifice" (patrz zdjęcie z Dave'm Perry), „Giants" (wspaniała grafika, bardzo ciekawe pomysły na fabułę i rozgrywkę), gorąco oczekiwany „Baldur's Gate II", któremy poświęciliśmy więcej miejsca w dziale „Z Ostatniej Chwili" oraz „4x4 Trophy" (roboczy tytuł, ale produkt ten jest świetnym symulatorem jazdy terenowej). Myślę, że Interplay ma mocne tytuły w swojej ofercie i gdy je wyda, osiągną one zasłużone sukcesy – są niesamowite.

Codemasters

Mistrzowie kodu zaprezentowali tylko jedną, bardzo dobrą moim zdaniem grę – „Colin McRae Rally 2.0" w wersji na PC. Realistyczna grafika i sterowanie, mnogość tras i opcji – chyba najlepszy symulator rajdów na rynku. Już nie mogę się doczekać tej gry – wersję konsolową skończyłem, ale mimo tego nie podaruję sobie wersji komputerowej.

Ubi Soft

„Stupid Invaders" to kolorowa, rysunkowa przygodówka, wypełniona po brzegi chorymi żartami i czarnym humorem dla odbiorców powyżej 15 roku życia. Fabuła za-



powiada się interesująco, za to scenki po prostu kopią tyłek (gra ma zajmować 5 CD–ków!). Drugi tytuł warty uwagi to „Pro–Rally 2001", doskonale wyglądające rajdy samochodowe, z dużą liczbą tras, samochodów i kierowców. Największą zaletą jest jednak swoboda jazdy – nie jesteśmy ograniczeni „tunelem", ale możemy robić sobie dowolne skróty po górach i poboczach.

Sierra/Havas

Mnie „skopały tyłek" tylko dwie gry – „Gunman" i „Diablo II Exp. Pack". Był co prawda jeszcze „Warcraft III", jednak nie przepadam za tego typu grami. Dlatego pograłem trochę, stwierdziłem, że to solidny i ładny tytuł, po czym poszedłem pobrzdąkać na dodatku do „Diablo II". Co więc było takiego fajnego w tych dwóch



grach? Pierwsza, zrobiona na enginie „Half–Life'a" nie tylko wyglądała świetnie, ale też miała ciekawą fabułę i wstrząsające efekty filmowe we wstawkach, jak i w grze. Dodatek do „Diablo II" to masa nowości – dwie nowe postacie do wyboru (Druid i Assassin), dodatkowy akt, masa nowych przedmiotów, potworów i questów oraz... obietnica powiększenia Skrytki!!!

Take 2

„Mafia" to drugi tytuł po „Sacrifice", który jeśli będzie równie dobry, na jaki wygląda, to będziemy mieli do czynienia z przebojem. Świetnie pomyślany tytuł, bardzo ładnie wykonany, sprawia wrażenie dość



rozległego i przestronnego. Do tego połączono w nim kilka gatunków gier – iście wybuchowa mieszanka. Ponadto można było bliżej przyjrzeć się strzelaninie „Max Payne", o której niestety nic dowiedzieliśmy się nic nowego.

Blue Byte

Nasi przyjaciele zza Odry przygotowali kilka nowych tytułów, z których najbardziej zainteresowały mnie „Dragon's Lair 3D", remake klasyka jeszcze z czasów Amigi (śliczna, kolorowa animacja i zabawna fabuła) oraz gierka stworzona w świecie Settlersów, ale będąca śmieszną zręcznościówką „The Settlers: Smack–A–Thief". Może nie będzie to przebój, ale pozycja z pewnością ciekawa.



Dave Perry prezentuje Baronowi swoje najnowsze dzieło „Sacrifice". Jak się potem okazało, najlepszą grę targów na PC. Gra kopie tyłki...

opisywanie tu po kolei jak chodziliśmy byłoby nudne, więc postanowiłem zabrać się za to inaczej – obok zobaczycie kilka screenów z najciekawszych gier z krótkimi opisami. Będą to wybrane tytuły spośród wszystkich pokazanych na targach, a zaprezentowałem je z oczywistych powodów – mają w sobie coś, co wyróżnia je spośród innych. To oczywiście mój osobisty wybór – grałem w nie i wywarły na mnie takie, a nie inne wrażenie, ale zapytacie, co z nagrodami? I bardzo słusznie, w końcu to jury targów przyznaje nagrody – listę (niepełną, bo pominąłem kategorie mniej interesujące) zamieszczamy na poprzedniej stronie, w oddzielnej tabelce. Warto też wspomnieć o sprzęcie, jaki był pokazywany na targach. Zaczynamy od potentata na rynku procesorów, Intela. Na ogromnym stanowisku były prezentowane „stare" P3, odpalone z kilkoma nowymi tytułami, oraz nowiutkie P4. Na razie jeszcze nie bardzo można było określić ich moc obliczeniową, a to ze względu na fakt, że na tych komputerach prezentowane były tylko krótkie demka liczące software'owo otoczenie. Fakt, wyglądało to nie najgorzej, ale do pełnej płynności jeszcze im trochę brakowało. Kurcze, taka nowość to chyba powinno wszystko śmigać... Może wkrótce pokażą się jakieś programy/gry, które lepiej wykorzystają moc nowych procków Intela. Na targach nie mogło też zabraknąć dwóch odwiecznych konkurentów z branży kart graficznych – 3dfx'a i nVIDII. Na stoisku tego pierwszego można było pograć z wykorzystaniem najnowszego dzieła twórców Voodoo – V5 5500. Wrażenia są pozytywne, choć jak można porównać testy wydajności tej karty z konkurencją, to wypada ona blado – szybkością czasem ustępuje GeForce DDR, co przy cenie 1600 zł (w Polsce), czyni ją dość ryzykownym zakupem. Jak się jednak okazało, nie przeszkadzało to kartom 3dfx'a zdobyć tytułu Hardware'u Targów. nVidia pokazała za to zapowiadaną na jesień, ulepszoną wersję Ultra, kości GTS. Tu także można było zobaczyć kilka gierek, jak i demek mających zobrazować ogromną moc obliczeniową karty. To jednak, co wyróżniało nVIDIĘ, to fakt, że obstawili swoimi kartami większość stanowisk na targach, przez co przy większości monitorów można było zobaczyć napis „Powered by GeForce2 GTS".



Spotkanie z P. Molyneux, twórcą wspaniałego „Black & White".

Jeszcze o samych targach – co prawda niektórzy giganci się nie wystawiają (Electonic Arts, Activison, Eidos, Sega), to jednak ludzi



chętnych do odwiedzenia imprezy nie brakowało, można by nawet zaryzykować stwierdzenie, że było ich więcej niż w zeszłym roku. Trudno powiedzieć, co jest tego powodem, jedno jest natomiast pewne – była to ostatnia impreza w hali Olimpii – w przyszłym roku impreza będzie zorganizowana w ExCeL, w London's Docklans. Z drugiej strony, to chyba będą chętni, aby wystawiać się dalej – pojawia się coraz więcej małych firm, które chcą pokazać się w „światku gier". Oficjalna argumentacja tego faktu jest taka, że wystawcy prosili zarząd targów o przeniesienie imprezy do nowocześniejszego obiektu, z większą powierzchnią, lepszą bazą hotelową i wygodniejszymi dojazdami.

BARON JACK



www.timsoft.pl

www.timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO . . .

http://www.timsoft.pl/ - Microsoft Internet Explorer

Plik Edycja Widok Ulubione Narzędzia Pomoc

Adres http://www.timsoft.pl/ Przejdź Łącza

INTERNETOWY SKLEP KOMPUTEROWY C

Jesteś naszym 227394 gościem

TimSoft

Sklep: Pełny cennik, Nowości, Zapowiedzi, Hity, Dla dzieci, Po polsku, Edukacja, Filmy DVD, Akcesoria, Koszyk, Moje konto, Jak kupować

Pomocna dłoń: Recenzje graczy, Drivery, Kody do gier, Patche, Demo gier, Recenzje, Solucje, Forum, Szukaj, Download

Inne: Prezenty, Poczta, Strona główna

Prezent do każdego zamówienia. SPRAWDŹ !!!

DIABLO II
kategoria: RPG

Najbardziej oczekiwana, bo od ponad 1,5 roku gra, w końcu ukazała się na polskim rynku!!! Już za kilka dni ponowne wznowienie gry !!! Ci z Was, którzy jej jeszcze nie mają, mogą już zamówić. Mamy nadzieję, że kolejnego nakładu wystarczy dla wszystkich graczy.

Cena 147.00 zł
Zobacz opis
Kupuję

COMMAND & CONQUER - RED ALERT 2
kategoria: STRATEGIA

Związek Radziecki rozpoczął inwazję na Stany Zjednoczone. Zostań naczelnym dowódcą broniącej się lub atakującej strony w kolejnym komputerowym bestsellerze wszechczasów. Opis - Command & Conquer Red Alert 2 jest kolejną częścią bardzo popularnej serii gier Command & Conquer. Przygotuj się na nowe przeżycia w fascynującym świecie Command & Conquer, najbardziej zaawansowanej strategii wojennej.

Cena 115.00 zł
Zobacz opis
Kupuję

muzyką
30.08.2000
7 Tomb Raider II+Misje
31.08.2000
8 Grand Theft Auto 2 PL + koszulka
31.08.2000
7 Railroad Tycoon 2 PL + misje
31.08.2000
8 PHANTASMAGORIA
31.08.2000

Najchętniej zamawiane gry

1 DIABLO 2 PL + mousepad + płyta z muzyką
2 Sims Światowe Życie PL
3 IceWind Dale PL
4 Majesty PL
5 Jazz Jackrabbit 2 PL:Zimowe Przygody
6 Settlers 2 PL
7 C&C Red Alert 2
8 Silent Hunter II

Najbardziej oczekiwane premiery

Internet

- opisy gier
- kody do gier
- recenzje
- solucje
- drivery
- nowinki

Prowadzimy także sprzedaż hurtową.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail'em: **hurt@timsoft.pl**

przez Internet TANIEJ!!

SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft COMPUTER SOFTWARE ®

(0-94) 346-11-58
ZAMÓW PRZEZ TELEFON !

e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 25 września 2000. Termin realizacji 2-7 dni. Do każdego zamówienia bezpłatnie: kolorowy katalog i pismo o grach wraz z dwoma płytami CD-ROM oraz pełną wersją gry. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: **www.timsoft.pl**
Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem **0-10** na adres: **TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.**

CENNIK GIER PC CD-ROM
N - nowości, Z - zapowiedzi, H - hity

	3 W 1 PL	29.95
Z	4x4 Evolution	159.00
	A.D. 2044 PL	45.00
	ABE'S EXODUS	59.00
	Ace Ventura Psi Detektyw PL	69.00
	ACM 1918 PL	49.95
	Adaś i Pirat Barnaba + gratis zegarek	69.95
H	Age of Empires 2 + poradnik PL	229.00
Z	Age of Sail 2	159.00
	Age of Wonders	159.00
N	Agharta PL	49.95
	Airline Tycoon PL	69.95
H	Airport Inc	159.00
Z	Alien vs Predator - Gold Edition	119.00
	Alpha Centauri	59.95
	Ancient Conquest PL	69.00
H	Anno 1602 PL	99.00
Z	Asterix i Obelix Kontra Cezar PL	69.00
	Atlantis 2 PL	79.00
	Atlantis PL	39.95
	Aztec PL	69.00
Z	B-17 Flying Fortress	99.00
	Babyz	79.00
H	Baldurs Gate + Misje PL	159.00
Z	Baldurs Gate 2 PL	159.00
	BALLS OF STEEL	59.95
	Battle Isle II+misje PL	29.95
	Battlegr. Prelude to Waterloo	69.00
	Battlezone	39.95
	Battlezone 2	169.00
	BLADE RUNNER	59.00
Z	Blair Witch Rustin Parr	99.00
N	BLOOD 2	
	+ misje (The Nightmare Lewels)	59.95
	Broken Sword II PL	59.95
	Brydż [illegible] PL	79.00
Z	C&C Red Alert 2	119.00
	C&C Tiberian Sun	109.00
	C&C Tiberian Sun-Firestorm	79.00
	C&C Worldwide Warfare	109.00
	Caesar 3	99.00
	Capitalism +	39.00
	Case Closed PL	69.00
	Castrol Honda Superbike 2000 PL	69.00
	Championship Man. 2000 (99/00)	129.00
H	Championship Manager 3 + liga PL	59.00
	Chessmaster 5500	69.00
Z	Chessmaster 8000	99.00
Z	Civilizacja 2 Próba Czasu PL	69.00
	Civilization Call to Power	79.95
H	Close Combat IV	159.00
	Codename Eagle	159.00
Z	Colin Mcrae Rally	99.00
Z	COMMANDOS	99.00
	Commandos-Mission 2	99.00
	Cool Pool	89.00
	Corsairs PL	69.00
	Creatures 3	99.00
	Creatures Adventures	99.00
Z	Crime Cities PL	99.95
	Croc 2	109.00
N	Daikatana	139.00
	Dark Omen Warhammer	59.95
N	Dark Reign 2	169.00
	Delta Force 2	129.00
	Demise PL	99.00
	Descent 3 PL	79.00
	Destruction Derby II PL	39.95
N	Deus Ex	139.00
	Devil Inside PL	29.90
	DIABLO	69.95
N	DIABLO 2 PL	
	+ mousepad + płyta z muzyką	159.00
	Diablo Hellfire Pack	49.95
	Discworld Noir	69.95
	Dogz 4	69.00
	Drakan	99.00
	Driver	99.00
H	Duke Nukem 3D + Nowe Misje	59.00
	DUNE 2000	59.00
	Dungeon Keeper 2 PL	59.00
	Earth 2150 PL	89.95
Z	Earthworm Jim 3D PL	69.00
	Emergency PL	49.95
	Euro 2000	119.00
	Exterminacja PL	69.00
	Extreme Assault PL	29.90
Z	Extreme Biker	69.00
	F-14 Fleet Defender	39.00
	F-15 (Janes)	159.00
	F-16 Aggressor	155.00
	F-16 Fighting Falcon	39.00
	F-22 Lighting 3	129.00
	F/A-18 - (Jane's)	159.00
	F/A 18E Super Hornet	129.00
	Falcon 3.0	39.00
	Fall Weiss 1939	39.00
	Faust PL	79.00
	Fields of Fire	39.00
	Fields of Glory	35.00
	FIFA 98	59.95
Z	FIFA 2000	99.00
	Fighter Pilot	59.95
	Fighter Squadron	99.00
Z	FIGHTING FORCE	99.95
H	Fighting Steel	159.00
Z	FINAL FANTASY VII	109.00
	Final Fantasy VIII	159.00
	FINAL LIBERATION	69.95
	Flanker 2.0	99.00
	Fleet Command (Jane's)	159.00
	Flight Unlimited 3	159.00
	Floid PL	69.95
	Fly!	155.95
	Force 21	159.00
	Force Commander	189.00
	Formuła 1 - 2000	119.00
	Freespace 2 PL	79.00
	FreeSpace Wielka wojna PL	49.95
	Frogger	39.00
	Gabriel Knight 3 Blood of Sacred	159.00
	[illegible] Medieval PL	49.95
	Gorky 17 PL	69.95
Z	Grand Prix 3 PL	99.00
	Grand Prix Legend	69.00
	Grand Prix World	99.00
N	Grand Theft Auto 2 PL + koszulka	99.00
	Gromada PL	49.95
N	Ground Control	159.00
	Gunship	99.00
	Half Life Generacja	159.00
	Half Life Gold	99.00
Z	Hard Truck	39.95
Z	Harpoon 4	99.00
Z	Heavy Metal FAKK2	159.00
	HERETIC 2	59.00
Z	Heroes M&M 3	
	Armagedon's Blade PL	49.00
	Heroes of Migh & Magic	49.95
	Heroes Of Might & Magic 2 PL	99.95
H	Heroes Of Might & Magic 3 PL	79.00
N	Hidden&Dangerous - Złota Edycja	99.00
	Hind	35.00
	Historia Piłkarskiej Rep. Polski	49.00
	Hokus Pokus Różowa Pantera PL	69.00
	Homeworld	159.00
Z	Homeworld Cataclysm	159.00
Z	HoMM-Shadow of Death PL	99.00
	Hopkins FBI PL	69.00
N	Hugo PL + koszulka	99.00
	Icarus PL	49.00
Z	IceWind Dale PL	99.00
	Ignition	59.95
	Imperialism 2 Age of Exploration	69.00
N	Imperium Galactica II ang	119.00
	Industry Giant	39.00
	Insane Speedway 2	39.00
	Interstate '82	99.00
	Invictus PL	79.00
	J.B. - przygodówka PL	29.90
	Jack Orlando PL	49.95
	Jagged Alliance 2 PL	69.95
	Jazz Jackrabbit 2 PL + dod. Poziomy	49.95
	Jazz Jackrabbit 2 PL Zimowe Przyg	49.95
Z	Jet Fighter 4 Fortress America	159.00
N	Kiss Psycho Circus:Nightm Child	159.00
N	Kleopatra PL	99.00
	Knights & Merchants PL	49.95
	Kroniki Czarnego Księżyca PL	69.00
	Książę i Tchórz PL	59.95
Z	Larry 7	69.00
H	Larry's Collection (cz. 1,2,3,4,5 i 6)	69.00
	Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów	14.95
	Lego Creator PL	99.00
Z	Lego Friends PL	99.00
	Lego Loco PL	99.00
	Lego Racer PL	99.00
Z	Lego Rock Raiders PL	99.00
	Lego Szachy PL	[illegible]
	Lemings Pak PL	49.95
	Liath-World Spiral PL	89.95
	Liga Polska Manager'98	49.00
H	Liga Polska Manager 2000 PL	99.00
Z	Little Big Adventure 2	
	+ gratis Fade to Black	59.00
	Lomax PL	49.00
	Lords of Magic	69.95
	Luftwafe Commander	149.00
	Mad Trax	49.95
	MAGIC & MAYHEM	59.95
H	Majesty PL	79.00
	Martian Gothic Unification	159.00
Z	MDK 2 PL + gratis MDK PL	79.00
	MDK PL	59.95
	Megarace 2	39.00
N	Metal Fatigue	159.00
	Might & Magic VII PL	79.00
	Mortyr PL +koszulka	59.00
	Myst	69.95
	Nascar 2000	119.00
	Nascar Racing 3	99.00
	Nascar Revolution	99.00
	Nascar Road Racing	155.00
	Nations Fighter Command	129.00
	NBA 2000	109.00
	NBA 99	59.00
	Need for Speed 3	69.00
H	Need For Speed 5 Porsche 2000	119.00
	NET STORM	39.95
	NHL 99	59.00
	Nightmare Creatures	39.00
	Nomad Soul	159.00
	North vs South	49.00
	Nox	119.00
	Operational Art Of War	49.00
	Pandemonium 2	89.00
	Panzer General 3	99.00
	Panzer General II	69.00
Z	Panzer General3D:Scorched Earth	99.00
	Peoples General	69.00
	PHANTASMAGORIA	69.95
	Phantasmagoria 2	69.95
	Pharaon PL	
	+ 12 misji + książka Faraon	159.00
	Pizza Syndicate PL	69.95
	Planescape Torment PL	159.00
	Police Quest SWAT 2	69.95
N	Pompei PL	79.00
	Populous 3 The Beginning PL	59.95
Z	Premier (FA)League Manager 2001	119.00
Z	Premier (FA)League Stars 2001	119.00
	Premier League Football Man. 2000	109.00
	Prince of Persia 1 i 2	39.00
	Prince of Persia 3D	99.00
	Przeklęta Ziemia PL	39.[illegible]
	Quake 3 Arena	179.00
	Quest for Glory V Dragon Fire	69.00
	Rage of Mages PL	69.95
	Railroad Tycoon 2 PL + misje	99.00
	Rally Championship '99 PL	99.00
	Rayman 2 PL	69.00
Z	Reach for the Stars	159.00
	Reah + A.D. 2044 PL	135.00
	Reah PL	99.95
	Recoil	59.00
	Red Baron 2	69.95
	Redline	59.00
	Redneck Rampage	39.00
	Requiem-Avenging Angel	79.00
	Return to Krondor	69.00
	Rezerwowe Psy PL (od 18 lat)	49.00
Z	Ring (the) PL	79.00
	Rival Realms PL	59.95
	Riven	[illegible]
Z	Rogue Spear Urban Operations	99.00
	Rollcage Stage 2	159.00
	Rollercoaster Tycoon Misje PL	39.00
H	Rollercoaster Tycoon PL	69.00
Z	Rune	159.00
	Saga Rage of Vikings PL	69.00
Z	Schizm PL	159.00
Z	Schizm PL wersja DVD	159.00
	Scorcher	19.95
	Screamer Rally	59.95
	Sega Rally 2	99.00
	Septera Core	69.95
	Settlers 2 Misje PL	19.95
Z	Settlers 2 PL	39.95
	Settlers 3 Misje PL	49.00
	Settlers 3:Quest of Amazons PL	59.00
H	Settlers III + Misje + koszulka	149.00
	Settlers PL	19.95
	Seven Kingdoms	49.00
Z	Shadow Watch	159.00
H	Shogun PL	119.00
	Sid Meier's Gettysburg	59.95
H	Silent Hunter Commander Edit	69.95
Z	Silent Hunter II	99.00
	Sim City 2000	59.95
H	Sim City 3000 PL	75.00
	Sim City 3000+Populus PL	109.00
	Simon The Sor Puzzle Pack PL	69.00
	Simon The Sorcerer 2 PL	29.90
H	Sims PL	119.00
Z	Sims Światowe Życie PL	69.00
	SIN	69.00
	Sinistar	99.00
	Ski Extreme	69.00
	Slamtilt Resurrection	69.00
	Smerfoteletransporter PL	79.00
	Soldier of Fortune	189.00
	Spec Ops 2	159.00
	Speedway [illegible] PL	79.95
	Sport Car GT	59.00
	Star Rangers	49.00
N	Star Wars Epis.I Phantom Menace nowa cena	99.00
N	Star Wars Epis.I Racer nowa cena	[illegible]
	Star Wars Shadows of the Empire	[illegible]
	Star Wars Behind the Magic	99.95
	Star Wars X-Wing Alliance	99.95
	Starcraft	99.00
	STARCRAFT BROOD WAR	79.00
	STONE AXE PL	59.[illegible]
	Strikepoint PL	39.95
	SU-27 Commander's Edition	[illegible]
Z	Sudden Strike PL	99.00
	Superbike 2000	119.00
	Superbike World Championship	49.00
	SWAT 3	159.00
Z	SWAT 3D Elite Edition	159.00
Z	Sydney 2000 - Olympic Games	139.00
	Syndicate Wars+Dark Omen	59.00
	SYNDYCATE WARS	59.00
	System Shock 2	59.00
	Szachy 1998	59.00
Z	Tachyon The Fringe	99.00
	Target PL	39.00
	Team Apache	69.95
	Theme Park World PL	109.00
	Theocracy PL	89.00
	Thief II-the Metal Age	159.00
	Thief-The Dark Project	99.00
Z	Thrill Ride	99.00
	TOCA 2	[illegible]
Z	Tomb Raider 3-Lost Artifact	99.95
	Tomb Raider 4 Last Revelation	99.00
Z	Tomb Raider II+Misje	99.00
Z	Tomb Raider Unfished Bussiness	99.00
	Top Gun Hornets	39.00
	Total Anihilation 2 - Kingdoms	69.95
	Total Annihilation	49.95
	Train Town	89.00
	Traitors Gate PL	79.00
	Transport Tycoon deLuxe	39.00
	Tribes Rage	49.00
	Tridonis	79.90
	Tunguska-Legend of Faith PL	49.95
	TUROK 2	79.00
Z	Twoje Komiksy-Lucky Luke PL	39.00
Z	Twoje Komiksy-Popeye PL	39.00
Z	Twoje Komiksy-Smerfy PL	39.00
Z	Twoje Komiksy-Tom&Jerry PL	39.00
Z	Twoje Kreskówki-Lucky Luke PL	39.00
Z	Twoje Kreskówki-Smerfy pl	39.00
	Tzar PL	69.00
	UEFA Champions League 2000	159.00
	Ultima 9 Ascension	129.00
	Ultra Fighters	39.00
	Unreal	59.00
H	Unreal Tournament	99.00
	Uprising	49.00
	Uprising 2 Lead and Destroy	79.00
	Urban Chaos	159.00
	USAF	159.00
N	Vampire the Masquerade	
	Redemption + mousepad	199.00
	Vangers	39.00
	Viper Racing	69.95
	Virtual Chess II PL	99.00
	Virus	39.00
	Vulture	59.00
	WAR WIND	39.95
	Warcaby	[illegible]
	WARCRAFT I	35.00
	Warcraft II Delux Edition	69.00
	Wargamer Napoleon 1813	49.00
	Wargames	59.95
	Warhammer 40000 Chaos Gate	
	+ Final Liberation	69.95
	Warhammer 40000 Rites of War	159.00
	Warlords 3 Darklords Rising	59.95
Z	Warlords Battlecry	99.00
	Warzone 2100	79.00
	Wehikuł Czasu PL	79.00
	Wheel Of Time	129.00
N	WING COMANDER PROPHECY GOLD	59.95
	Worms Armageddon PL	69.00
	WW II Fighters	59.00
	Wyspa 7 Skarbów PL	29.95
	X-Beyond the Frontier	59.95
	X-File Unrestricted Acces	59.95

ORTOMANIA
39,99
Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione błędy.

EDUKACJA
59,99
Zestaw trzech programów edukacyjnych dla szkół podstawowych oraz pierwszych klas szkoły średniej, doskonałe pozycje:
ORTORTIS - gra ortograficzna,
GEOGRAFIA - sporo materiału, nauka, testy,
HISTORIA - kilkaset testów, bogata oprawa graficzna

ABC CHEMII
39,99
Zakres szkół podstawowej i średniej.
- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii.
- Układ okresowy pierwiastków.
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności.
- Testy z całego zakresu chemii

Język POLSKI Liceum MATURA
49,99
Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

JĘZYK NIEMIECKI
39,99
Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.





Firma Westwood przechodzi do natarcia. Chyba czas wskrzeszenia Wielkiego Brata nadszedł! I nic nie jest w stanie tego powstrzymać.

Daleko, daleko stąd, w pewnej niezbyt płaskiej galaktyce, gdzie pewna firma sprzedała ponad dwanaście milionów egzemplarzy swego przebojowego cudeńka.... (resztę doczytacie u Grimmów). A ponieważ nie była na tyle głupia, by nie próbować nadal czynić dobra, niebawem (kochane dziatki!) będziemy mogli sycić się nowymi zabawkami z Westwood. To miała być tak zwana pozytywna wiadomość. A negatywna? Chyba będziemy skazani na kolejne stoczenie wielkiej wojny z Czerwonymi.

Jeśli jeszcze pamiętacie, co się stało po zakończeniu działań zbrojnych w „C&C: Red Alert", to zapewne domyślicie się reszty. Papcio Dżugaszwili przekonał się, że istnieje Bóg (thx, mister Radziński), a ten z kolei pozwolił mu spojrzeć, jak jego dziedzictwo pada ofiarą zwycięzców. Ameryka szybko podniosła się po stratach, jakie stały się jej udziałem w obronie najechanej przez bolszewię Europy. Powstało supermocarstwo, które wlało sporo świeżej krwi do odbudowującej się Europy. Nie zniesiono jednak z kart atlasów Rosji. Nowe państwo, ukrywające się pod wszystko mówiącą nazwą, nosiło w niej zarzewie przyszłego nieszczęścia - World Socialist Alliance. Zbyt wielki był to kraj, by móc go tak po prostu sprowadzić do roli wasala. Namiastką dawnego znaczenia było postawienie na czele marionetkowego rządu niejakiego gen. Romanova. Ów człowiek okazał się być przyczyną wszystkich późniejszych nieszczęść. A zaczęło się dość niewinnie. W sąsiadującym z USA Meksyku wybuchła rewolta, która co prawda dość szybko została zgnieciona, ale w instalowaniu podporządkowanego Waszyngtonowi rządu ubiegł Amerykanów Romanov. Nowy kraj dołączył do unii socjalistycznej i stał się jej przyczółkiem za Wielką Wodą. Po tym wielce mówiącym incydencie okazało się, że „malowany generał", jak określano Romanova w Waszyngtonie, szykuje jeszcze większą niespodziankę. Zbudowany za wielkie pieniądze system wczesnego ostrzegania po prostu przestał działać, a obywatele „pierwszego mocarstwa" znajdujący się w południowych











Po raz kolejny weźmiemy się za twarze z czerwoną konkurencją. Stalin umarł - niech żyje Romanov! Nowy, pulchny jenerał.

znanych starym wyjadaczom reguł. Przede wszystkim powinna wciągać odpowiednio skomplikowaną, a zarazem zrozumiałą fabułą. W tym przypadku w pełni się to udało. Drugim (chyba jednocześnie najważniejszym) aspektem rozgrywki powinien być właściwie zrównoważony arsenał dostępny obu stronom. W przypadku wszystkich produktów ze stajni Westwood mieliśmy do czynienia z prawdziwym profesjonalizmem w tej kwestii. O ile w „Tiberian Sun" dwie zwalczające się nacje różniły się tylko ideologią, zaś w dziedzinie sprzętu szukały kompromisów (odchodząc od nich w zasadzie tylko w przypadku bardzo specjalizowanych jednostek), o tyle w „Red Alert 2" powinniśmy mieć do czynienia z nową jakością. Dotyczy to zwłaszcza pewnego rozwiązania strategicznego, rzutującego niezwykle na arsenały walczących stron. Rosjanie nauczyli się wykorzystywać biopole ludzkiego umysłu i sukcesem uwieńczyli swe badania, jako żywo przypominające fabułę „The X-Files". Właśnie dzięki posiadaniu mocy nad ludzkim umysłem udało się Sowietom dokonać w podstępny sposób tak

„TANYA DOPIERO TERAZ POKAŻE PAZURKI. ALE NIE LICZCIE NA JEJ SKĄPE BIKINI"

stanach kraju, zaczęli masowo zapadać na najdziwniejsze dolegliwości. To, co się z nimi stało przypominało przypadłość, jaka nawiedziła Raccoon City. Posłuszni dziwnej woli ludzie szybko zaczęli niszczyć swój własny kraj. Stwierdzona obecność jednostek zwiadowczych Rosji na terenie południowych stanów USA zmusiła prezydenta do wypowiedzenia wojny. Ale system uderzenia rakietowego nie zadziałał. Wspaniała technologia Rosjan zniszczyła silosy rakietowe, a zakażone wirusami zwierzęta (dodatkowo obładowane materiałami wybuchowymi) zniszczyły dwie największe bazy sił powietrznych USA. Wojna nadeszła!

Wybaczcie ludziska ten przydługi wstęp, ale ta opowieść (trzeba przyznać, że dość lekka i nawet wciągająca) jest jedynym usprawiedliwieniem dla sequela, jaki nam wysmażono. Mieliśmy „Tiberian Sun", więc nadeszła pora na wojnę na „starej" Ziemi.

Aby nowa gra naprawdę zafascynowała graczy, musi spełniać kilka doskonale







Oto wspaniały przykład na postęp graficzny. Wreszcie zacznie to wszystko przypominać prawdziwą wojnę!

zmasowanego ataku nad USA. To ich siła, a jednocześnie jeden z powodów ich przyszłej klęski. Rosjanie stworzyli bowiem wielką bazę statek-matkę, który kontroluje pracę swych agentów. Odnalezienie go i zniszczenie lub przejęcie, byłoby w stanie odwrócić koleje wojny. Gdzie go szukać i co z nim zrobić, o tym zadecydujecie sami podczas rozgrywki, my nie zdradzimy tej tajemnicy. Amerykanie także posiadają asa w rękawie, a jest nią chronotechnologia. Możliwości zabawy z czasem i wymiarami - to doprawdy wyborne! Jednakże pewne nawiązanie do przeszłości zobowiązuje, więc część z napotkanych jednostek będzie dopaloną wersją swych leciwych poprzedników. Tak jest na przykład w przypadku znienawidzonej przez wielu Tanyi. Panienka przeszła spory lifting i teraz dopiero pokaże pazurki. Nauczyła się bowiem pływać, przez co jej możliwości znacznie wzrosły. Będzie mogła teraz niszczyć cele nawodne! Zresztą cała gromadka szpiegów zajęta się treningiem, bowiem obecne ich użycie zostało poważnie zmodyfikowane. Wprowadzenie takiego delikwenta do wrogiego obiektu (np. elektrowni) zaowocuje jego wyłączeniem na około 30 sekund, zaś jeśli wybierzemy obiekt przynoszący dochód, część z przepływającej gotówki trafi na nasze konto. Nie dość na tym, czymże bowiem byłoby pole walki bez dominacji technologicznej? Oczywiście nasz dżentelmen będzie potrafił wykradać wraże osiągnięcia myśli wojennej, więc czasami zamiast szperania w głowach naukowców wystarczy, jeśli wyślemy go do bazy konkurencji. Na szczęście stworzone zostaną także zupełnie nowe jednostki lądowe, morskie i powietrzne. Do łask powróci piechota i klasyczne niczym ból zęba wytwory „made in Tesia". Potwory na gąsienicach wyposażone nie tylko w zwykłe działa, ale także fenomenalne miotacze energii, ruchome miotacze min, wielka i silna flota zaopatrzona w najnowsze systemy radiolokacji i elektronicznego obezwładniania przeciwnika - oto, co czeka wszystkich, którzy zagłębią się w najnowszym dziecku Westwood. Myliłby się ten, kto sądziłby, że z racji położenia stron konfliktu skazani będziemy na oglądanie li tyko pejzaży amerykańskich. Terenem działań będzie nie tylko Syberia, okolice Moskwy czy Waszyngton, Nowy Jork i Chicago. Będzie to konflikt światowy, więc i plenery muszą być odpowiednie. Co powiecie na wypicie kawy przy w kafejce na Polach Elizejskich? A może popołudnie na skąpanej słońcem plaży w Pearl Harbour? Bitwa przed nosem wspaniałego egipskiego Sfinksa? A może równiny Niemiec zalane poranną dawką napalmu.... można by wymieniać w nieskończoność. Pozostaniemy jednak wierni izometrycznemu widokowi, jaki dobrze znamy, a który chyba na stałe zadomowił się w świecie „C&C". Doskonale renderowane obiekty i podwyższona rozdzielczość powinny sprawić, że rozgrywka nabierze jeszcze lepszego smaku. Widać to doskonale na obecnych w pobliżu screenach, które świetnie przedstawiają pietyzm, z jakim ekipa Westwood podeszła do tego zadania. Wszystko jest niesamowicie dopieszczone! Mamy nadzieję, że tak sztandarowy produkt znajdzie właściwą dla niego oprawę muzyczną. Wybitnie potrzebne są utwory podkreślające majestat rozgrywki i zacne marsze (I hate teckkno!!!).

„ROSJANIE I TYM RAZEM SĄ PRZYCZYNĄ NIESZCZĘŚĆ NOWOŻYTNEGO ŚWIATA. NO I JAK TU ICH NIE KOCHAĆ?"

„C&C: Red Alert 2" jest odpowiedzią na modły wielomilionowego tłumu, który złaknіony nowej rozrywki po przejściu karkołomnego „Tiberian Sun" chce znów walczyć ze swołoczą dybiącą na Wolny Świat. Albo wprost przeciwnie...

JAGD52



BALDUR'S GATE II: SHAD

Przybyliśmy, zobaczyliśmy, zagraliśmy!


Oto początek naszych nieszczęść...




Oryginalne oświetlenie i bardziej szczegółowe tekstury. Recepta na sukces?

- Wydawca: **Interplay**
- Producent: **Bioware**
- Gatunek: **RPG**
- Premiera: **IV kwartał 2000**
- Przewidywane wymagania: **PII 300, 64MB RAM**
- Kontakt: **www.interplay.com**

Jeśli nie pierwsi, to na pewno jako jedni z pierwszych mogliśmy cieszyć oczy widokiem nadciągającego „Baldur's Gate II"! O tym, jak to na tegorocznym ECTS-ie było ładnie, kolorowo i w stylu bikini, opowie Wam gdzieś czający się w pobliżu Herr Baron, ja zaś ograniczę się do jednej, ale dla mnie najważniejszej relacji z tych targów. Od zawsze kochałem rolpleje, zaś to, co uczyniło Bioware dla zgłodniałych rozrywki rzesz graczy, jest prawdziwym zbawieniem. Zapowiadany z wielkim namaszczeniem „Baldur's Gate" wskrzesił gatunek, który zdawał się być definitywnie pogrzebany na pecetach. Cios w plecy zacnej komitywie główkowania i akcji zadał zalew RTS-ów, którego rozmiarów nie mógł nikt przewidzieć, a który jest porównywalny z biblijnymi plagami. Nawet tak stare i kochane przez graczy części sagi „Star Trek", za moment doczekają się kolejnego RTS-owatego pociotka!

Na szczęście innowacyjność „BG" wniosła nowego ducha w ten skostniały gatunek, ratując go przed upadkiem. Ale nie tylko na tym polegała zasługa produktu Interplaya. Przede wszystkim udało się w bardzo przystępnej formie podać graczom rzecz do tej pory zastrzeżoną dla fanatyków papierowych zmagań i krasomówczych popisów, którzy zamknięci przez wiele godzin w zaciszu pokoju toczyli swe wyimaginowane pojedynki, zdając się na łaskę Mistrza Gry. Dość złożony i bardzo popularny w świecie „prawdziwych" graczy system AD&D znalazł nowe setki tysięcy wyznawców. Jego możliwości rozwoju są niemalże nieograniczone i dlatego właśnie z wielką ulgą przyjąłem wiadomość, iż nowe wcielenie znanego hitu zostanie jeszcze bardziej unurzane w soku z dojrzałego Advanced Dungeon&Dragon.

Gdy tylko przebiliśmy się do komputera, na jakim prezentowano „BGII", od razu rzuciliśmy się do sprawdzania tego najnowszego dziecka Interplaya. Zaczęliśmy klasycznie, od generatora postaci. To narzędzie zdawało się być bliźniaczą do poprzedniego konstrukcją, ale już po sekundzie poznaliśmy się na głębi zmian, jakie niesie ze sobą „BGII". Stworzenie najbardziej nawet standardowego paladyna napotkało na opór czynników wewnętrznych. Teraz nie wystarczyło zadeklarować pozytywnych wartości - mieliśmy do wyboru aż cztery rodzaje wojowników tego typu. Klasyczny paladyn został oddzielony od Chavaliera (który jest doskonałym przykładem wojownika-dżentelmena), Inquisitora (polującego na wszelkie formy zła i wyznającego absolutną prawość) oraz Undead-Huntera (człowieka występującego przeciwko wszelkim niezgodnym z naturą poczynaniom nekromantów). Czy czujecie to błogie ciepełko rozlewające się po krzyżu? Tak, moi kochani, oto stajemy przed prawdziwie wielką rzeczą! A to tylko skromny początek! Drugie zaskoczenie ścięło nas z nóg, gdy doszliśmy do rozdzielania punktów na wyszkolenie we władaniu bronią. Każdy, kto spędził w świecie „BG" choć kilka godzin wie, że bardzo rozsądnie podzielono tam całe wyposażenie na kilka kategorii - od obuchów po broń miotaną, tnącą i sieczną. Teraz nic nie jest proste, gdyż oprócz istniejących starych kategorii dołożono specjalizację w każdym z typów uzbrojenia i dodatkowe opcje. Możemy zadecydować nie tylko o typie broni, w jakiej będzie się specjalizować nasz bohater, ale także o formie ataku, który będzie przeprowadzał. Walka z tarczą czy dwuręcznym mieczem, wymyślne ciosy wyprowadzane przy użyciu dwuręcznego Bastarda i inne smakowitości sprawiają, że „BGII" może się otrzeć o doskonałość w sztuce prezentowania broni białej.

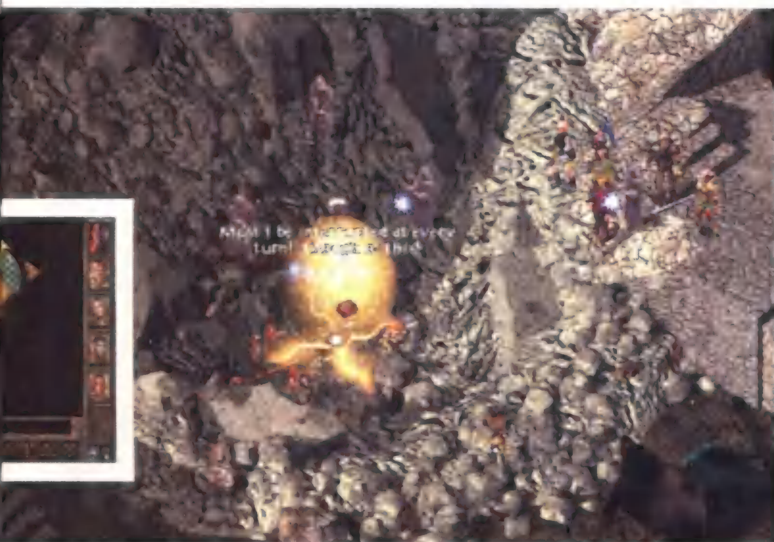
Zaczęliśmy rozgrywkę od pobieżnego poznania fabuły całej zabawy, która objawiła się nam dość nieciekawym wstępem. Główny bohater (czyli my) zostaje uwięziony w dziwnym kompleksie podziemnych tuneli, gdzie zawieszony nad otchłanią, tkwi w metalowej klatce wystawiony na ciosy „gospodarza" obiektu. Jest nim eksperymentujący, zadziwiony Twymi zdolnościami nekromanta, chcący poznać ich źródło.

„JUŻ PIERWSZY RZUT OKA NA TĘ GRĘ DAŁ NAM NIEZŁEGO KOPA. NADCHODZI ROLPLEJ ROKU, PANOWIE!"

ARE YOU PO POLSKU?

CD-Projekt, który jest wydawcą następnej części przygód naszej dzielnej ferajny i tym razem zamierza zmierzyć się tak trudnym przedsięwzięciem, jakim jest polonizacja. W przypadku pierwszej części gry firma zabłysła udanym (choć krytykowanym przez wielu) i zdecydowanym działaniem, mającym na celu przybliżenie polskiej publiczności tak monumentalnego dzieła. Podobnie będzie teraz, choć przedstawiciele firmy nie chcą na razie zdradzać tajemnicy, kto swym wokalem wesprze bohaterów „Shadows of Amn".

OWS OF AMN





Po chwili nadbiega jego sługa-golem, który informuje swego pana o najściu na jego włości. Gospodarz musi zająć się swymi sprawami, a po sekundzie pojawiają się nasi wybawiciele, którzy nie bez strat do nas docierają. Kochana Imoen uwalnia nas z klatki, ale tak naprawdę ona sama nie wie, jak się stąd wydostać, gdyż wszyscy jej towarzysze zginęli. Zaczyna się gra o przetrwanie.

Ten dość krótki epizod, jaki stał się naszym udziałem, dał nam bardzo wiele radochy. Przede wszystkim stwierdziliśmy, iż poważnie zmodyfikowany engine doskonale sprawdza się w boju. Gra pełna jest magicznego wręcz oświetlenia, które zaczyna teraz odgrywać decydującą rolę w kreowaniu klimatu zabawy. Wprowadzenie takich smaczków jak falujące akweny wodne czy zupełnie nowa wizualizacja czarów, są najistotniejszymi zmianami w grafice. Postacie przestały być wreszcie tak kanciaste jak poprzednio i nawet najlichsza zmiana w ich odzieży jest doskonale widoczna. Poruszają się także znacznie płynniej i gdy nie mają co robić, zajmują się na przykład przeglądem swego uzbrojenia. Poważnie zmodyfikowano dziennik gracza. Wreszcie przestał być on zbiorem chaotycznych notatek. Można w nim poukładać wszystkie informacje według czasu ich otrzymania lub osoby, jakiej dotyczą. Obok klasycznego notatnika mamy także spis questów a'la „Torment", znacznie ułatwiający zarządzanie zadaniami i pozwalający zapoznać się z wszystkimi niuansami danej sprawy. Pozwolono nam się wychynąć z podziemi i od razu dorwaliśmy się do oglądania głównej mapy gry. Podstawowe obawy związane z upchnięciem gry „tylko" na czterech kompaktach, prysły... Panowie! Czekają na nas dziesiątki lokacji!!! A muzyka... sączące się z głośników tony zagrzewały do świętej wojny z nekromantami, orkami, trollami i inną swołoczą. Monumentalizm z niej wypływający porwałby do walki nawet krasnoluda w pieluchach.



Nawet nie wiedząc kiedy, spędziliśmy przy kompie ładnych kilka godzin. Tylko legitymacje prasowe uchroniły nas przed cierpkimi uwagami graczy licznie okupujących stanowisko Interplaya. Sądzę, że gdyby było inaczej, jakiś rozgorączkowany fanatyk Płomiennej Pięści zawlókłby nasze zwłoki w kąt i zdjął skalpy. Do zobaczenia „Baldur's Gate II"! Już za moment! **SICARII**

RUNE



Maczaliśmy paluchy w „Hexenie" i „Hereticu". Zaufasz nam?

- Wydawca: **Gathering of Developers**
- Producent: **Human Head**
- Gatunek: **TPP/RPG**
- Premiera: **IV kwartał**
- Przewidywane wymagania: **P300, 64MB RAM**
- Kontakt: **www.godgames.com**

Jeśli chcesz wiedzieć, czy mamy na swoim koncie jakieś znaczące sukcesy, to możemy przypomnieć tylko o naszych poprzednich produktach. Były one bardzo grywalne, wnosiły do świata 3D wiele nowego i pozostawiły po sobie niezatarte wrażenie. Nad tym, co chcemy pokazać Wam teraz, pracujemy od kilku lat. Nie obiecujemy Wam cukierkowych animacji i słodziutkich scenek rodem z klasycznych strategii. Chcemy Was zabrać do świata krwi i strachu! Rzuciliśmy rękawicę, kto ją podniesie?

Human Head to grupa piekielnie pewnych siebie ludzi. Od momentu, w którym wyszli spod opiekuńczych skrzydeł utytułowanego Raven Software minęło już nieco czasu i od tego momentu jesteśmy utrzymywani w stanie rosnącego napięcia. Chodzi o „Rune", produkt, który ma pokazać prawdziwą klasę. Jak na grę komputerową ma on dość ciekawą fabułę. Będzie to intrygująca opowieść o losach pewnego





Kolejny RPG z odjazdową grafiką, tym razem osadzony w IX wieku. Czyżby sukces?

„ZAKUCI W STAL MĘŻCZYŹNI I ICH ZBROCZONE POSOKĄ MIECZE. IX WIEK... TO BYŁY CZASY!"

wojownika, który ma za zadanie odnaleźć i zniszczyć siejącego spustoszenie wrogiego knechta. Powiecie - standard... ale gdy wspomnę o umieszczeniu akcji w Norwegii (ponad tysiąc sto lat temu!), w momencie gdy bogowie siedząc na ośnieżonych szczytach czasami schodzą na wyżyny, by wziąć udział w zmaganiach śmiertelnych... Albo o bestiach wyjętych z ówczesnych legend i ludowych opowieści, które krążąc po fiordach i borach napadają na słabe i nieliczne ludzkie osady... Lub o naturze, jaka smaga batogami śnieżycy każdego śmiałka, który zdobędzie się na marsz przez zimową otchłań skalistych wyżyn... Czujecie ten charakterystyczny smaczek?



Stworzenie gry opartej na motywie pojedynków drużyn zakutych w skóry i stal, nie jest pomysłem nowym. Przeżywający właśnie renesans RPG wskrzesił modę na wszelkie niesamowitości. O ile jednak w tych grach najważniejszą rolę odgrywa skomplikowana fabuła, o tyle „Rune" będzie się raczej koncentrował właśnie na bitwach i doborze odpowiedniego wyposażenia. A jeśli tak ma być, to czyż nie byłoby lepiej, gdyby całe pole walki przeniesiono w wymiar 3D? A co powiecie na zastosowanie „silnika" od „Unreala"? Yeah, TAK!!! To właśnie może być to! Akcję będzie można oglądać z perspektywy trzeciej osoby, która tak wielką furorę zrobiła od czasów Lary. Każdy z wojowników i wspierających ich magów ma być przykładem tak zwanej dobrej roboty. Co prawda nie możemy obiecać animacji każdego z oczek kolczugi lub powiewających piórek przy hełmie, lecz staranność w oddaniu najmniejszych detali rynsztunku i realizmu w posługiwaniu się bronią białą, najprzeróżniejsza powinna nam to zrewanżować. Oprócz klasycznej zadymy z udziałem dużej ilości żelaza graczowi przyjdzie jeszcze odkrywać tajemnice terenu, po którym wędruje. Czekać na niego będą nie tylko chronione przez bestie pokłady szlachetnych kruszców, ale i stosy najprzeróżniejszych artefaktów, wybitnie wspierających siły ich posiadaczy.

„Rune" już niebawem pokaże na co go stać, oferując nam niezwykle dynamiczną rozgrywkę zarówno w trybie single, jak i multi. Mamy nadzieję, że ten niecodzienny produkt zapewni setki godzin dobrej zabawy każdemu, kto zechce zanurzyć się w magicznym świecie skandynawskich podań.

BLACK MAIL

THE MOON PROJECT

Top Ware celuje w wydawaniu gier tanich i piekielnie grywalnych. Ale na tym nie koniec...





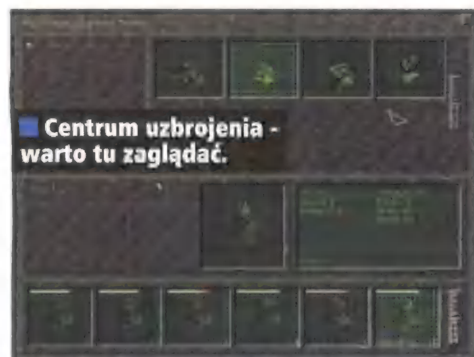
Najdynamiczniejszy model pola walki, jaki do tej pory widzieliśmy...

- Wydawca: **Top Ware Interactive**
- Producent: **Top Ware Interactive**
- Gatunek: **Strategia**
- Premiera: **IV kwartał**
- Przewidywane wymagania: **P200, 32MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.topware.pl**

Każdy, kto choć przez moment zetknął się z produktami tej firmy musi przyznać, że do tej pory nie zdarzyło się w jej dorobku trafienie na jakiegoś wyjątkowo złośliwego gniota.

Był czas znaczącego wyżu, który przeorał rynek wprowadzając nań produkty za bardzo przystępną cenę, był także i moment, gdy nie słyszeliśmy o niej zbyt wiele. Rewolucyjne okazały się produkty sygnowane znakiem „Earth". Pierwszy z nich zaskoczył krytyków wysoką jakością wykonania, zaś drugi („Earth 2150") podbił serca miłośników dobrego RTS-a. Pora na wyprowadzenie kolejnego ciosu!

„The Moon Project" kontynuuje doskonale nam znany z poprzednich gier wątek próby podzielenia świata między walczące ze sobą obozy (a który RTS tego nie robi?). Tym razem za łby biorą się trzy wielkie frakcje. To co zostało z wielkich mocarstw XX wieku, to konglomerat dziesiątek małych narodów połączonych pod sztandarami niegdysiejszych mocarstw. Nietrudno rozpoznać stronników Wuja Sama i Wielkiego Brata, którzy wiodą prym w tej międzynarodowej burdzie. Trzecią siłą są resztki tego, co nie zostało podzielone między dotychczasowych zwycięzców. Gra zaoferuje nam możliwość pogrywania w szeregach każdego z ugrupowań, co bardzo rzutuje na proponowany przez nią arsenał.



Centrum uzbrojenia - warto tu zaglądać.

„MA PORWAĆ NAS SWYM DYNAMIZMEM, ZAUORCZYĆ POTĘGĄ TECHNOLOGII I POWALIĆ TRYBEM MULTI"

„The Moon Project" będzie RTS-em, do którego stworzenia zaangażowano zastrzeżoną od tej pory dla gier FPP technologię prezentacji widoku. Co prawda mamy już za sobą przełomowego „Warzone 2100", a i „Battlezone 2" wniósł powiew świeżości do stetryczałego nieco gatunku, ale to właśnie wspaniały „Earth 2150" i nadciągający „The Moon Project" są najgodniejszymi reprezentantami gatunku w swej czystej formie. Widok z góry, z możliwością dokonywania zmian położenia kamery oraz elastyczność „silnika" graficznego, powinny dać nam prawdziwy pokaz nowoczesnego pola walki. Siły lądowe i powietrzne dysponować będą wielkimi możliwościami rozwoju, gdyż autorzy nie zapomnieli o możliwości upgread'owania sprzętu. Od broni palnej reprezentowanej przez karabiny maszynowe po plazmowe miotacze energii, przez działka 20-milimetrowe po wyrzutnie rakiet samonaprowadzających, nowe pancerze, systemy przenoszenia napędu - to wszystko zapewnić ma produktowi wielką grywalność. Walczyć będziemy w powietrzu, na ziemi (pod nią także) i na wodzie. Najważniejszym surowcem przy tej rozgrywce będzie energia i resztki złóż znajdujące się pod powierzchnią planety. Dzięki nim będzie możliwe wystawianie kolejnych jednostek i upgread'owanie technologii. Znane, klasyczne i sprawdzone. Do gry dorzucony zostanie bardzo potężny edytor, pozwalający nie tylko na tworzenie nowych misji, ale na dowolne modelowanie terenu i wszystkich pozostałych elementów starcia. Wielkim atutem produktu ma być wielostronne wsparcie dla rozgrywki multi-playerowej, przez co hulanie po sieci ma odsłonić nowe oblicze „The Moon Project". I mamy nadzieję, że nie będzie to mroczna strona księżyca...

BLACK MAIL

KNUJĄ I RYJĄ...

Podziemne tunele rzecz jasna. Obyczaj tworzenia wieloprzestrzennego pola działania ma wielkie tradycje. Od stareńkiej „Civilization: Test of Time" po zadziwiającego „Metal Fatigue". Twórcy „The Moon Project" nie zapomnieli o tej arcyciekawej nowince i pozwalają nam na toczenie boju w podziemnych tunelach, jakie przedtem musimy sami wykonać. Teraz dopiero wiemy, o co chodziło z przysłowiem o kopaniu dołków...

STAR TREK: NEW WORLDS



Saga. To w zasadzie jedyne słowo godne tego cyklu gier.

- Wydawca: **Interplay**
- Producent: **14 degrees**
- Gatunek: **RTS**
- Premiera: **Październik**
- Przewidywane wymagania: **PII 300, 64MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.interplay.com**

Stworzenie wieki temu imperium Star Trek przyniosło jego twórcy nie tylko uznanie fanów dobrej literatury sci-fi, ale także poważnie zasiliło jego domowy budżet. Nie bądźmy naiwni, coś, co sprzedaje się od wielu lat z niezmiennym powodzeniem i zdobywa nowych fanów w tempie średniowiecznej zarazy, musi być dobrą inwestycją. Nawet nie silę się na wyliczenie wszystkich pecetowych gier opartych na przygodach Herr Kirka i jego wesołej bandy. Pobieżny rzut oka na półkę z grami uświadamia mi jednak rozmiary powodzenia tego tytułu. Jeśli nawet u mnie, osoby niezbyt zakochanej w realiach sagi znaleźć można dwa tytuły, to co mówić o innych, bardziej sfanatyzowanych graczach? Do tej pory jednak mieliśmy okazję dowodzić flotą kosmiczną czy odkrywać mroczne tajemnice kosmicznej otchłani - ale nadeszła pora na rewolucję.

Jako strateg dostrzegam w tym zalewie tytułów tylko jeden bardzo mnie interesujący - „The Birth of Federation". Klasyczna, turowa strategia z setkami możliwości rozwoju poddanej nam rasy i całą techniczno-fabularną otoczką serialu. Czy można zrobić z tego RTS? TAK!

W 2292 roku mała grupka kolonistów odkrywa kolejny świat, w którym żyją Obcy i... nasza radosna ekipa przystępuje do kolonizacji. Co z tego wynikło? To co zwykle - wojna!

W grze będziemy mogli grać Federacją, Romulanami lub Klingonami. Wybór, jakiego dokonasz na początku będzie brzemienny w pewne konsekwencje. Federacja ma związane ręce swymi procedurami, współpracą z Flotą i zasadami moralności, które towarzyszą nam na co dzień. Romulanie wymagają zupełnej zmiany podejścia do gry, a ich wysoki poziom techniki i niesłychany głód wiedzy gwarantują bardzo zróżnicowane misje. A Klingoni? Wojna uber alles! Honor w starciu z wrogiem ma jednak tak wielkie znaczenie, że kto wie, czy ich ręce nie będą bardziej spętane od Federacji.



To nie są animacje! Rząd jednostek sunie na pole walki.

„RODZINA PRODUKTÓW STARTREKOWEJ SERII DOCZEKA SIĘ ZA MOMENT ROSŁEGO RTS-OWEGO BRATA"



Każda z nacji dysponować będzie zróżnicowanym arsenałem i innym stylem architektonicznym, rozpoznawalnym na pierwszy rzut oka. Postarano się także o ciekawe przedstawienie celów misji, składających się na trzy wielkie kampanie. Oprócz priorytetowych zadań, jakie musimy rozwiązać, gra wyznaczy nam drugo- i trzeciorzędne cele. Ich wypełnienie nie jest obowiązkowe, ale jeśli wysilimy się nieco, wówczas uwieńczona sukcesem misja zaowocuje wyższym wynikiem punktowym i awansem. A to może być nieocenione przy kontaktach z koalicjantami i podczas werbowania nowych zaciągów. „New Worlds" oprawiony zostanie w bardzo dynamiczne ramy, engine'u 3D, co w zasadzie jest dla tego typu produktów już standardem. Autorzy jednak obiecują nam rewolucyjny, bardzo intuicyjny interfejs, który pozwoli skoncentrować się na grze bez potrzeby rozpraszania uwagi na aspektach technicznych rozgrywki. Jeśli ktokolwiek pamięta stosy przycisków w „Birth Of Federation", teraz będzie mógł zasnąć spokojnie. „Star Trek: New Worlds" nadciąga!



SICARII

RECENZJE

Październik mimo nadciągających chłodów przywitał nas kilkoma naprawdę odjazdowymi recenzjami. Od dziś wiecie z kim (a raczej z czym) sypia Krzychoo, co tak naprawdę robi Noizz w piwnicy pobrzękując misiurą i czy możemy uniknąć wielkiego kataklizmu. Że nie wspomnę o „Deus Ex-owych" odjazdach Piotresa, który od dziś nie wchodzi do redakcji inaczej jak z bronią w ręku. Przy tym wszystkim prawdziwe „Światowe Życie" da Wam chwilę ukojenia.

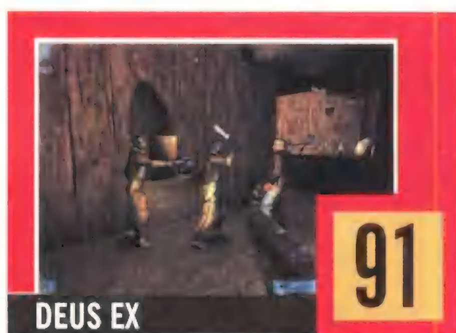
MOŻESZ BYĆ PEWIEN...

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%.
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

WYRÓŻNIENIA REDAKCJI



92 GRAND PRIX 3


91 DEUS EX


87 ICEWIND DALE

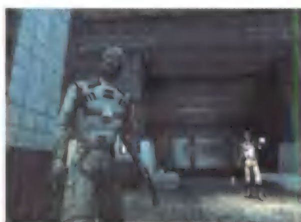

86 HOMEWORLD CATACLYSM

HITY OSTATNICH TYGODNI

Obecnie na polskich półkach sklepowych znajdują się gry, które redakcja GK poleca.


GRAND PRIX 3
(GK 10/2000 92%)


DIABLO 2
(GK 8/2000 87%)


DEUS EX
(GK 10/2000 91%)

JAK OCENIAMY

0-25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26-35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.). W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak, jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51-69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

70-75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76-85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85-90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91-100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

PISZĄ DLA WAS

Michał (Michał Bakuliski) - wyznając zasadę, iż sport to zdrowie, nasz redakcyjny guru (alias VIP) starannie omija wszystkie gry poza „kopaninami".
Jagd (Romek Wawrzyniak) — fan gier strategicznych, redakcyjny człowiek-orkiestra.
Krzychoo (Krzysztof Kiełmiński) — skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł", gdy odpali samochodówkę.
gRoovy (Patryk Leszczyński) — oddany fan Quake'a i wszelkiej maści FPP. Wiekowo zdetronizowany przez FAZI-ego, lecz walczy dzielnie.
Baron Jack (Jacek Pietruszczak) — talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. Wieczny adwersarz Hota.
HOT (Przemysław Gorący) — nałogowy mąciciel i maniak płci przeciwnej (do swojej). Człowiek, który żadnej hańby się nie boi.
FAZI (Maciej Waszkiewicz) — najnowszy wymiatacz naszej redakcyjnej bandy. Spec od gier akcji i przygodówek.
Lusiek (Tomasz Lustyk) — rolplejowiec pełną gębą, który żadnej gry się nie boi. Prawdziwy twardziel w prowadzeniu ogrzych pacyfikacji.

GRAND PRIX 3

Spędzam z nią prawie każdą noc...





Wiem, że zabrzmi to dwuznacznie, ale Krzychoo... no więc...

- Wydawca: **Hasbro**
- Producent: **Microprose/Geoff Crammond**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **CD Projekt**
- Strona WWW: **www.hasbro.com**
- Wymagania: **PII266, 32MB RAM, 8x CD-ROM, Karta 3D, Win 95/98**





On spędza z TYM każdą noc. Geoff! Coś mu zrobił?!!

Ktoż z nas nie doświadczył w życiu tego wspaniałego uczucia, które towarzyszy chwili, gdy dostajesz do ręki coś upragnionego. Coś, na co bardzo długo i niecierpliwie czekałeś. Coś o czym śniłeś nocą, a marzyłeś w ciągu dnia. Początkowo była to wymarzona zabawka, później rower, samochód, czy wreszcie druga, ukochana osoba.

Znacie to uczucie, kiedy nie możemy się czymś nacieszyć. Zabawką bawimy się od dnia do nocy, rowerem jeździmy do upadłego, samochodem aż skończy się nam paliwo, a z ukochaną osobą po prostu chcemy przebywać dzień w dzień, nie mogąc nacieszyć się jej obecnością. Nic innego nas wtedy nie obchodzi - nie możemy się oderwać od tego, na co czekaliśmy tyle czasu. Mniej więcej w takim stanie jestem teraz ja. No i jak mam napisać te cztery strony recenzji, podczas gdy na ekranie mojego komputera 24 godziny na dobę gości „Grand Prix 3". A gdy ktoś usiłuje mi przeszkodzić, spoglądam na niego roziskrzonymi oczyma i pytam dosadnie: „Czego?!". Zaręczam Wam, że podobnie postąpiłby niejeden fan gier FPP grający zacięcie w „Quake 3 Arena", czy miłośnik piłki nożnej podczas pogrywania w „FIFA 2000". Nic dziwnego, bowiem tak jak wzorem dla FPP jest „Q3 Arena", tak dla symulatorów samochodowych stał się właśnie „Grand Prix 3". Już kilka lat temu, gdy grałem w pierwszą część „F1GP" miałem wrażenie, że jest to wspaniała gra. I nie byłem z tym uczuciem odosobniony, miliony innych graczy na całym świecie pokochały „F1GP" tak jak ja. Podobnie było z „F1GP 2".

„«GP3» tworzy nowy gatunek gier – gatunek Prawdziwych Symulatorów"

Dla wielu ludzi seria Geoffa Crammonda może się wydawać zbyt trudna. Na pewno nie znajdą tu ujścia emocje wszystkich tych, którzy lubują się w arcade'owych wyścigach a'la „Formula 1'99". „GP2", a teraz „GP3" tworzą natomiast nowy gatunek gier - gatunek „Prawdziwych Symulatorów". Jeżeli chcemy skorzystać ze wszystkich dobrodziejstw tej gry, nie wystarczy zwyczajny, uzbrojony w klawiaturę i dwa małe głośniczki








Doskonały w każdym calu. To mógł zrobić tylko Crammond!

pecet. Koniecznym wręcz wymogiem jest kierownica. Czy wyobrażacie sobie, żeby Michael Schumacher kierując swym bolidem, za każdym razem wciskał gaz do dechy, hamował na maksa, a kierownicą skręcałby zawsze do oporu? Powiem Wam - przy takim sposobie sterowania jego bolid nie ruszyłby nawet z miejsca. A właśnie w ten sposób wygląda gra na klawiaturze. Po wciśnięciu gazu i wrzuceniu jedynki koła zaczynają buksować w miejscu, a przy najmniejszym nawet tknięciu kursora w bok, bolid wykonuje w kłębach dymu efektowny piruet o 360 stopni. Nawet jeżeli uda Ci się ruszyć, to ciągłe otwarcie przepustnicy na maksa (z czym mamy do czynienia podczas gry na klawiaturze) spowoduje, iż silnik nieustannie będzie się domagał takich ilości paliwa co rosyjski czołg (tudzież Polonez FSO). W dalszym rozrachunku zaowocuje to koniecznością zbyt częstego odwiedzania pit-stopu w celu zatankowania samochodu.

Będąc wyposażonym w kierownicę, wszystkie te problemy znikają. Sterowanie odbywa się analogowo. Oznacza to, że możemy dozować siłę przyspieszania, hamowania oraz skręcania. Na starcie nie musimy już palić gum, a zakręt pokonujemy z pełną gracją, delikatnie operując kierownicą. Wystarczy jednak, że trochę za mocno wciśniemy pedał przyspieszenia, koła stracą przyczepność, a nasz wyścig zakończy się wtedy na poboczu. Taki jest jednak urok gry, to jest realizm - trudno jeździ się prawdziwym bolidem, równie trudno musi się zatem grać.

Gra ma jednak swą drugą stronę. Wymogi komercji są na szczęście nieubłagane i Geoff Crammond musiał wdrożyć do swej gry opcje ułatwiające jazdę. Tak było z „F1GP", „GP2" oraz „GP3". Możemy zatem wybrać poziom trudności - od Rookie do Ace. Na tym najłatwiejszym załączają się następujące mechanizmy: pomoc w sterowaniu, przyspieszaniu, hamowaniu, skręcaniu, zmienianiu biegów, systemy przeciwdziałające poślizgom, osłabienie inteligencji przeciwników, itd. Owszem, można wtedy grać wyścig sterując klawiaturą i łatwo jest dotrzeć do mety na pierwszej pozycji. Je-



TRASY

Oto szesnaście torów, po których przyjdzie nam się ścigać.


AUSTRALIA - MELBOURNE


BRAZYLIA - INTERLAGOS


ARGENTYNA - BUENOS AIRES


SAN MARINO - IMOLA


HISZPANIA - BARCELONA


MONAKO - MONTE-CARLO


KANADA - MELBOURNE


FRANCJA - MAGNY COURS

TRASY C.D.


ANGLIA - SILVERSTONE


AUSTRIA - SPIELBERG


NIEMCY - HOCKENHEIM


WĘGRY - BUDAPESZT


BELGIA - SPA-FRANCHORCHAMPS


WŁOCHY - MONZA


LUKSEMBURG - NURBURGRING


JAPONIA - SUZUKA

dnak wtedy „GP3" traci na swych założeniach, wedle których ją tworzono. Wtedy przypomina ona każdy inny „symulator" F1 dostępny na rynku. A tutaj przecież nie o to chodzi. Ułatwienia te można więc traktować tylko i wyłącznie jako wstęp prawdziwej zabawy. Wyłączając po kolei wszystkie pomoce podwyższamy sobie poziom trudności. Dopiero wtedy zaczyna się prawdziwa rozgrywka.

Po uruchomieniu gry naszym oczom ukazuje się ładne menu, z pozoru wyglądające na nowe. Ciekawa otoczka graficzna składająca się głównie z fotek bolidów, torów, kierowców, dobrana jest zależnie od tego, jakie opcje aktualnie konfigurujemy (np. na ekranie ustawień dźwięku widzimy Mikę Hakkinena zatykającego uszy...). Większość menusów pozostała taka jak w poprzednich wersjach gry. I dobrze, bo na tym polu zmiany nie byłyby szczególnie pożądane. Tak więc na samym początku mamy do wyboru dwie opcje: Quick Race lub Main Menu. Rozwiązanie to jest bardzo wygodne, ponieważ wszyscy niecierpliwi mogą wybrać pierwszą możliwość. Ta niemal od razu przenosi nas za kierownicę bolidu. Nie ma żadnych treningów czy kwalifikacji. Nasz pojazd zostaje umieszczony na szóstej (domyślnie) pozycji, a my, obserwując światła, czekamy na start. Opcję Qucik Race można sobie „wyregulować" wedle własnych potrzeb. Jeżeli chcemy, to ustawiamy, z jakiej pozycji wystartujemy, ile okrążeń będzie trwał wyścig, warunki pogodowe, poziom trudności i jeszcze kilka mniej istotnych szczegółów.

DWA WYMIARY

Ciekawą opcją jest możliwość ustawienia widoku odległości od kierownicy. Możemy wybrać pomiędzy 100 a 145%. Screeny prezentują dwie skrajne pozycje. W tej pierwszej, gdzie umieszczeni jesteśmy najbliżej kierownicy, wszystkie informacje są bardzo czytelne. Drugi widok jest natomiast trochę mniej czytelny, ale zdecydowanie bardziej realistyczny. Który lepszy? Ja mimo wszystko polecam ten pierwszy (siła przyzwyczajenia).





„Koniecznym wręcz wymogiem do grania jest kierownica"

Drugą opcją, która odsłania przed nami już właściwą grę - jest Main Menu. Tu wybieramy już konkretny tryb rozgrywki, który nas interesuje. Może to być trening, pojedynczy wyścig, lub całe mistrzostwa Grand Prix. Wybieramy sobie kierowcę, w którego się wcielimy (możemy polukać na jego zdjęcie, barwy bolidu oraz przeczytamy trochę pożytecznych informacji o teamie). Podobnie jest przy wyborze jednego z szesnastu torów. Każdy z nich możemy oglądać z dwóch perspektyw, co może nie jest szczególnie przydatną funkcją, ale ciekawym bajerem. W Main Menu mamy ewentualność zmiany pozycji dużej ilości opcji technicznych. Duże wrażenie robią możliwości ustawiania grafiki i sterowania (nie ma się co dziwić - są to przecież najważniejsze opcje w grze). Oprócz standardowych ustawień (rozdziałka, detale, zasięg widnokręgu, minimalna i maksymalna ilość klatek na sekundę), możemy wybrać opcję, dzięki której program sam decyduje, jaką porcję grafiki jest w stanie „udźwignąć" nasz komputer. Takie rozwiązanie polecam nade wszystko, ponieważ wtedy nie doświadczymy nieprzyjemnych efektów zwalniającej animacji. Mogłaby ona z pewnością popsuć zabawę oraz poważnie utrudnić wyścig. Istnieje też sposobność wyboru wyświetlania grafiki pomiędzy trybem akcelerowanym a software'owym. Ciekawe jest to, iż grafika wspomagana przez dopalacz nie różni się prawie wyglądem od wersji nieakcelerowanej. Jedyna wyraźna różnica zauważalna jest w szybkości animacji. Natomiast ekran ustawień sterowania robi jeszcze większe wrażenie. Prócz wyboru urządzenia, którym będziemy sterować (klawiatura/dżojstik/kierownica), dostaniemy możliwość dokładnego wyregulowania czułości przyspieszania, hamowania, skrętu, sposobu, w jaki przyjdzie nam obsługiwać sprzęgło (!), skrzynię biegów oraz wiele innych. Po ustawieniu wszystkich opcji (co zajmie sporo czasu) wreszcie możemy zasiąść na fotelu kierowcy.




Efekty wizualne i model fizyczny wozów są po prostu fenomenalne!

Pierwsze, na co zwrócimy uwagę, to całkiem nowy kokpit, z obracającą się kierownicą



OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „GP3", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **Celeron 400, 64MB RAM, Voodoo 3**



Werdykt: Przy detalach ustawionych na full da się grać. Kłopot jest w momencie, gdy pojawia się duża liczba bolidów.

■ Komputer Testowy: **Celeron 533, 128MB RAM, GeForce**



Werdykt: Wygląd jeszcze lepszy, a animacja nie zwalnia nawet przy dużym tłoku na ekranie komputera.



■ **Załadowani w bolida! To się nazywa sport!**



(poprzednio była statyczna). Jest ona zupełnie inna niż kierownica ze zwykłego samochodu, a podobieństw właściwie nie ma żadnych (nawet nie jest okrągła) - stanowi centrum dowodzenia naszym bolidem. Służy do komunikowania się z załogą techniczną, kontrolowania stanu bolidu oraz informowania o tym, co się dzieje na torze. Prócz tego, w kokpicie znajdziemy masę kontrolek, których znajomość działania jest bardzo ważna podczas jazdy. Uwagę przyciąga bardzo szczegółowo dopracowany model bolidu. Wszelkie detale, takie jak reklamy, elementy konstrukcji (spojlery, wahacze, półośki), koła (z których można odczytać producenta opon), czy też sam kierowca, wykonane są dużo staranniej niż w konkurencyjnych produktach. Również takie szczegóły jak dym czy mgiełka wodna wydobywająca się spod kół (podczas jazdy na mokrej nawierzchni), zachwycają swym dopracowaniem. Wykończenie graficzne torów także uległo sporej poprawie w stosunku do poprzednich części. Sztandarowy jest oczywiście tor w Monaco, którego stworzenie wymagało najwięcej pracy. Wszelkie tekstury wykonano w wysokiej rozdzielczości (pomijając niestety krajobraz). W czasie jazdy na mokrej nawierzchni obserwujemy fantastycznie odbijające się od lustra wody otoczenie. A propos mokrej nawierzchni - podczas „szklanej" pogody bezkolizyjna jazda graniczy z cudem - najmniejszy błąd oznacza koniec wyścigu. Ale cóż, jest to kolejny przykład zabójczego realizmu, jaki tkwi w najmłodszym dziecku Geoffa Crammonda. W stosunku do poprzedniczek wyraźnie wzrósł poziom Sztucznej Inteligencji wśród przeciwników. Trzeba zaznaczyć, że można rozróżnić kierowców mądrzejszych lub głupszych, jeżdżących bardziej lub mniej agresywnie. Można dzięki temu wyrobić sobie strategię własnej jazdy. Wiedząc, czy jakiś burak nie zajedzie nam drogi, łatwiej jest uniknąć wypadku.

UCZYNNY INSTALATOR

Podczas instalowania gry na ekranie pojawiają się schematy, jak należy pokonywać prawidłowo zakręty. Pole niebieskie to hamowanie, czerwone - przyspieszanie.



„GP3" nie byłaby sobą, gdyby nie możliwość głębokiego ingerowania w parametry techniczne bolidu. W stosunku do „GP2" niewiele się tu zmieniło. W zależności od swoich wiadomości i doświadczenia zmieniamy parametry skrzyni biegów, zawieszenia, ogumienia, a nawet strategii zjeżdżania do pit-stopu. Pochwalić można autorów gry za porządny system pomocy, dzięki czemu początkujący gracz nie pogubi się w całym galimatiasie sprężyn, wahaczy, spojlerów i trybów.

„Bezkolizyjna jazda podczas deszczu graniczy z cudem"

Dźwięki, które usłyszymy podczas gry, są autentycznymi odgłosami nagranymi podczas wyścigów. Efekt - doskonała jakość i realizm. Przy porządnych głośnikach, do naszych uszu dostarczane są najpiękniejsze dźwięki ryczącego silnika, pisku opon, odpadających spojlerów, itp. W menu natomiast towarzyszy nam przyjemna i spokojna muzyczka, która doskonale odpręża przed trudami wyścigu.

Istotną w stosunku do poprzedniej części różnicą jest to, iż polski dystrybutor gry podjął się jej pełnej polonizacji. Dzięki temu nikt nie będzie miał problemu ze sprawnym poruszaniem się po programie. Szczególnie przydatne jest to na ekranie ustawień technicznych bolidu, gdzie wszystkie objaśnienia i pomoce możemy czytać w naszym ojczystym języku. Jako plus w stosunku do „GP2" trzeba także zaliczyć zmieniające się warunki pogodowe, dzięki którym zabawa jest jeszcze ciekawsza i bardziej prawdziwa. Ciekawym rozwiązaniem jest także tryb multi-player, pozwalający na grę z żywym przeciwnikiem za pomocą kabla szeregowego, modemu, sieci IPX lub połączeniem TCP/IP. Jednocześnie może grać do 22 osób. Potrzebne są wtedy jednak bardzo silne komputery.

Trudno mi coś zarzucić „GP3". Niektórzy będą z pewnością narzekali na zbyt wysoki poziom trudności. Takie było jednak założenie gry i nie należy się tego czepiać. Inni mogą powiedzieć, że sezon 1998 to za mało. Dla nich spieszę z informacją, że niebawem ukaże się update do gry, dzięki któremu będziemy mogli ścigać się z kierowcami w bardziej aktualnych barwach. Nic jednak nie zmieni faktu, że „Grand Prix 3" jest aktualnie najlepszą grą w swojej klasie, a moje oczekiwania spełniła prawie w stu procentach. **KRZYCHOO**

PS. Zainteresowanych odsyłam do mojego kącika samochodowego na CD, który w tym miesiącu poświęciłem w całości opisywanej dziś grze. Znajdziecie tam oficjalny film „Grand Prix 3" oraz trochę przydatnych programików, które z pewnością uprzyjemnią Wam zabawę.

■ **Za:** Realizm, oprawa audio - wizualna, profesjonalizm wykonania.

■ **Przeciw:** Tylko sezon 1998.

W pełni spełnia oczekiwania. Najlepszy symulator F1, jaki powstał do tej pory.

WERDYKT 92%

ALTERNATYWNE ■ F1 2000 85%

DEUS EX

W świecie przyszłości cena życia ludzkiego spadła do zera. Zapanował chaos i anarchia.



„Deus Ex" powala klimatem rozgrywki i nie pozwala się oderwać ani na chwilę.







- Wydawca: **Eidos**
- Producent: **Ion Storm**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **139.00**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.ionstorm.com**
- Wymagania: **PII 300, 64MB RAM, 8x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98**

Łączymy się z naszą specjalną wysłanniczką, która przebywa aktualnie na morzu w pobliżu odciętej od świata Liberty Island. „Dziękuję Tom. To rzeczywiście straszna tragedia. Rosnące zagrożenie ze strony terrorystów z NSF jeszcze nigdy nie objawiło się z taką mocą. Jak widać, nie mają oni żadnych skrupułów i nie boją się już niczego.

Celem ich ataku stał się symbol narodowy, symbol niepodległości Ameryki i wszystkich wartości, które jako naród, my wyznajemy. Jednak najbardziej razi nie wysadzenie w powietrze Statuy Wolności, ale zuchwałość tego ataku. Przecież to właśnie tutaj znajduje się siedziba organizacji, która ma zwalczać międzynarodowy terroryzm. Senat jeszcze dziś zbierze się, aby przedyskutować ten problem. Oddaję głos do studia". [Fragment wiadomości sieci CGS]

Panie i Panowie! Czapki z głów. Oto „Deus Ex"! Wszyscy oczekiwaliśmy objawienia ze strony rodzącej się w bólach „Daikatany". Niestety, szlachetna noga Johna Romero chyba tym razem podwinęła się i zamiast gry wszech czasów, otrzymaliśmy niewypał nazwany złośliwie przez recenzentów „Daikaszaną". Tymczasem pozostający dotąd w cieniu drugi produkt ION Storm, okazał się być bombą o masowej skali rażenia, która z naddźwiękową szybkością szturmem zdobyła listy przebojów wszystkich krajów. Zewsząd sypią się pochwały pod kątem autorów, a recenzenci popadają w ekstazę. Mają rację. Pod „Deus Ex" podpisał się Warren Spector, który wcześniej maczał palce w takich przebojach, jak „System Shock" czy „Thief". Już to powinno dać Wam wiele do myślenia, ale zapewniam, że „Deus Ex" jest o wiele lepszy niż wcześniejsze dokonania tego pana.

Akcja gry dzieje się w niedalekiej przyszłości na Ziemi. Światowa gospodarka pogrążyła się w chaosie. Rządzące z pomocą niewyobrażalnych fortun transgraniczne korporacje, stoją ponad prawem. Struktury władzy przeżarła korupcja. W przeludnionych miastach lawinowo narasta przestępczość, z którą nikt już nie potrafi sobie poradzić. Niewielki, bogatszy odsetek społeczeństwa zamknął się szczelnie w rezydencjach, strzeżony przez prywatne armie.



Cała reszta pozostawiona została „sama sobie". Sytuację pogorszył jeszcze niezwykły wzrost zachorowań na schorzenia, które dawno uznano za wyniszczone - ospę, grypę, gruźlicę oraz wiele nowych, kompletnie nieznanych. Zabójcze wirusy wywołują coraz liczniejsze epidemie dziesiątkujące ludność. W tych nieciekawych okolicznościach przyrody wcielamy się w postać JC Dentona, agenta UNATCO (United Nations Anti Terrorist Coalition), organizacji zajmującej się zwalczaniem międzynarodowego terroryzmu i zorganizowanej przestępczości, a jak widać, ma ona pełne ręce roboty. Nasz bohater to jeden z pierwszych agentów ze specjalnie zmodyfikowanym DNA. Mechanika genetyczna pozwoliła na dowolne wszczepianie bio-implantów, w żądany sposób poprawiających i modyfikujących jego możli-



Wspaniała gra świateł i oprawa dźwiękowa tworzą atmosferę niesamowitości. Spójrzcie tylko na te ulice!

SNAJPER

Jednym z podstawowych elementów ekwipunku powinna stać się strzelba snajperska. Jednak jej używanie, szczególnie w pierwszych etapach, jest dość uciążliwe. Niewyszkolona postać, bez zmodyfikowanych cech osobowości, nie potrafi zapanować nad ciężkim żelastwem. Drżenie rąk znakomicie utrudnia celowanie, zaś odrzut po strzale może spowodować, że utracimy orientację w sytuacji. Ten element przygotowano wyjątkowo realistycznie.

wości percepcyjne i bojowe. Już niebawem będzie nam dane w pełni je wykorzystać...

„Pacjent obudził się ze stanu hibernacji bez większych problemów. Zawroty głowy, których się spodziewaliśmy, ustały po paru godzinach, a ogólne wyczerpanie organizmu szybko dało się nadrobić dzięki podaniu stosownych wzmacniaczy. Aktualnie pacjent przechodzi ostatnie badania kontrolne, ale wszystko wskazuje na to, że już wkrótce będzie mógł wrócić do aktywnej służby. Tak więc eksperyment należy uznać za udany. Neuroprzekaźniki pracują bez zarzutu i próbne wszczepienia nanoimplantów wykazały reakcję pozytywną". [Z raportu doktor Edny Brown. Ośrodek Medyczny UNATCO C#14/35/672/cc22]

W wielu zapowiedziach pisało się o „Deus Ex" jako o strzelaninie FPP. Nic bardziej mylącego. Owszem - w grze wykorzystano widok z pierwszej osoby, jednak znacznie bliżej jest jej do takich gier, jak „System Shock 2" czy nawet „Planescape: Torment", niż do „Quake 3" czy „Half-Life". Zachwycające jest właśnie to, w jak niewidoczny sposób wpleciono tu elementy gry RPG. Podano je w dość przystępny sposób, bez pięciu tysięcy cech i tabelek, nad którymi trzeba godzinami ślęczeć. Rozwój naszego bohatera czy zamienianie zdobywanych punktów doświadczenia na konkretne umiejętności, odbywa się prawie automatycznie i zdaje się być logiczną konsekwencją dziejącej się na ekranie akcji. Nigdy nie byłem specjalnym fanem gier RPG, tymczasem „Deus Ex" wciągnął mnie i zauroczył, zanim tak na dobre dotarło do mnie, z jakim gatunkiem mam do czynienia. I jeszcze jeden przykład na ową „przystępność". Z menu głównego wszyscy chętni mogą udać się na długi i nudny trening, który pozwoli na odnalezienie się w świecie przyszłości i poznanie podstawowych praw rządzących rozgrywką. Oczywiście mam w zwyczaju omijanie takich przeszkadzajek. Co jednak ciekawe, nie przeszkodziło mi to w niczym, aby (z niewielką pomocą wbudowanego w program helpa) już po kilku chwilach hasać w sceneriach pierwszej misji. Dobrze to świadczy o autorach, którzy postarali się, aby kompletne wsiąknięcie w wykreowany przez nich świat i zżycie się z bohaterem, nie stanowiło problemu nawet dla początkujących graczy.

Jednak to, co naprawdę stanowi o genialności „Deus Exa", to nie fakt łatwości, z jaką pozwala nam zanurzyć się w swój świat, ale właśnie kompletność, logiczność oddziaływań poszczególnych elementów owego świata i nie-

CRITICAL HIT

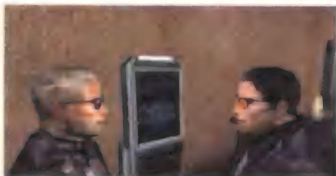
W grze zaimplementowano system trafień strefowych. Ciało bohatera podzielone jest na kilka obszarów (korpus, głowa, ręce, nogi), których obrażenia ukazywane są w skali procentowej. I tak na przykład, poważny postrzał w nogę znacznie spowolni nasze działania, utrata ręki uniemożliwi użycie większości broni, zaś celna seria w korpus czy głowę, oznacza śmiertelne zejście na miejscu.

spotykane przywiązanie do realizmu. Lokacje są naprawdę ogromne. Przybywając na miejsce akcji dostajemy tylko ogólne wytyczne - odnaleźć, uratować, zabić etc. Jednak bardzo szybko misja rozbija się na szereg sub-questów, z których większość ma charakter fakultatywny. Okazuje się, że w pobliskim hotelu terroryści przetrzymują zakładników i wypadałoby jakoś nieszczęśnikom pomóc. Albo, że kod potrzebny do bramy ma strażnik, kto zaginął tydzień temu w południowej części miasta. Na miejscu z kolei okazuje się, iż poszukiwana osoba prawdopodobnie przetrzymywana jest w starym magazynie w dokach... i tak dalej. Zachwycający jest szeroki wachlarz możliwych rozwiązań. Do celu prowadzi zwykle kilka alternatywnych dróg. Jeżeli nie chce nam się odbijać biedaka z doków, możemy spróbować wejść przez system kanałów wentylacyjnych. Albo dostać się do celu wpław. Wtedy gra nagle zmienia swój styl. Musimy schować pistolety i niczym w „Thief" przemykać się cicho ciemnymi korytarzami, omijając patrole i czujniki alarmowe. Wszystko zależy od preferencji gracza, który zresztą bardzo szybko sam może je określać, rozwijając pożądane cechy dzięki zdobywanym punktom doświadczenia. Każdą z 11 umiejętności (m.in. leczenie, broń palna, materiały wybuchowe, włamania, komputery) można wynieść na cztery stopnie mistrzostwa (początkujący, przeszkolony, zaawansowany, mistrz), a ich osiągnięcie ma rzeczywisty wpływ na zachowanie i skuteczność agenta Dentona w akcji.

„Pod kątem fabularnym to prawdziwy majstersztyk"

„Deus Ex" nie należy do gier łatwych. Wyjście naprzeciw trzem uzbrojonym po zęby wrogom,









Fabuła, jej nieliniowość i dopracowanie, zachwycą każdego.



to prawie pewna śmierć. Trzeba więc myśleć o innej drodze. Znalezienie optymalnego rozwiązania jest premiowane dodatkowymi punktami. W podobny sposób gra nagradza eksplorację i dokładne przeczesywanie wszystkich pomieszczeń oraz ogólne „kombinatorstwo". Przez to zmusza do ciągłego myślenia. Autorzy dbają o realizm w każdym najdrobniejszym aspekcie. Spróbujcie wyciągnąć spluwę w zatłoczonym klubie, a wywołacie panikę i natychmiastową reakcję ochrony. Albo rzućcie butelkę w stronę patrolu przeciwników, a zaintrygowani zbliżą się, aby sprawdzić, co się dzieje.



Co prawda nie reagują na tańczącą wokół nich czerwoną plamkę celownika laserowego, ale „słyszą" kroki, stukania czy „widzą" światło latarki. To, jak nasze poczynania odbijają się na otaczającym nas świecie, jest wręcz niezwykłe. Jeżeli w akcji preferujemy rozwiązania siłowe - zjedna to nam sympatię agentki Anny Navarra, będącej maszyną do zabijania. Nie spodoba się to jednak naszemu bratu, który nie lubi przelewu krwi. „Deus Ex" zorganizowano w ten sposób, aby zachęcić gracza do podejmowania przemyślanych decyzji, a często będą to wybory moralne. Te z kolei mają wpływ na rozwój cech naszego bohatera. Po pewnym czasie agent Denton stać się może wirtualnym alter ego gracza. A przecież o to właśnie chodzi!

„[...] Podsumowując, należy podkreślić, iż nadmierne użycie antybiotyków i innych silnych farmaceutyków wśród społeczeństw końca XX wieku spowodowało uodpornienie się wirusów grypopochodnych na większość z nich. Nie tłumaczy to jednak notowanego od kilku lat znacznego przyrostu zgonów z powodu grypy, a w szczególności epidemii jej odmiany, zwanej Szarą Śmiercią (patrz CTR#45/434c), która dziesiątkuje społeczeństwo Ameryki. Słuszne wydają się być podejrzenia, iż wirus Szarej Śmierci nie jest pochodzenia naturalnego, a stanowi produkt inżynierii genetycznej, który w niewyjaśnionych okolicznościach wymknął się spod kontroli". [Z tajnego raportu Organizacji Immunologów ONZ]

„Po pewnym czasie agent Denton może stać się wirtualnym alter ego gracza"

Od strony technicznej gra wykonana jest bardzo starannie. Właściwie nie ma wyodrębnienia na poszczególne poziomy. W trakcie każdej z misji wszystko jest jedną gigantyczną lokacją, z całym szeregiem podlokacji, budynków, przejść i zaułków do zwiedzenia. Praktycznie wszędzie można wejść, czasem wymaga to po prostu więcej trudu i cierpliwości. Nie odniesiemy ani razu wrażenia, że autorzy stawiają nam przed nosem niewidzialną barierę, sztuczną ścianę lub szlaban, gdyż nie chciało im się już dalej „rzeźbić" w programie. Scenerie przygotowano tak, aby przypominały rzeczywiste miejsca (Liberty Island, Manhattan, Paryż, Hong-Kong). Co prawda gracz może dojść do przekonania, że bajeczny engine „Unreal" się trochę marnuje, wyświetlając cały czas szarobure zaułki, odrapane ściany, kanały ściekowe i wentylacyjne. Autorzy nie rozpieszczają nas również efektami specjalnymi w postaci spektakularnych eksplozji czy gry świateł. Poza tym, ze względu na charakter gry, w wielu miejscach jest po prostu całkowicie ciemno. Jednak oprawa graficzna pasuje do konwencji i nadrabia wykonaniem wszelkich szczegółków - paczek papierosów, walających się śmieci, modeli wszystkich postaci czy na przykład gołębi, które widzimy w parku. Do sensownego udźwignięcia gry wystarczy już Celeron400 i 16MB Voodoo3, jednak bez bólu można grać posiadając pod maską minimum 128 MB RAM-u. Udźwiękowienie całości jest po prostu genialne, głosy postaci należą do najlepszych, jakie dotychczas słyszałem. Muzyka dobrze ilustruje poczynania gracza (lekko wpadające w techno kawałki), ale na tle wszystkich innych wspaniałości wypada jakoś tak... pospolicie.

„Deus Ex" to niewątpliwie najlepsza gra, w jaką grałem od czasów „Half-Life". Pod kątem fabularnym to prawdziwy majstersztyk. Dialogi napisano po mistrzowsku, są błyskotliwe i treściwe, a przy tym niezwykle dynamiczne. Historii nie powstydziłaby się niejedna książka - jest tu miejsce na wielkie zagrożenie, bohatera, tajne służby, mafie i skorumpowaną władzę - wszystko to, co lubimy najbardziej. Wspaniała, kompleksowa konstrukcja świata oraz sposób, w jaki reaguje on na wszystkie poczynania gracza, na długo jeszcze pozostaną niedoścignionym wzorem. „Deus Ex" powinien zaspokoić wszystkich wymagających graczy. Jest tu dużo strzelania i akcji. Jest cała masa śmiercionośnego żelastwa dla domorosłych militarystów. Jest mnogość wątków pobocznych i sub-questów. Jest kilka możliwych ścieżek rozwoju wydarzeń. Jest także ewolucja bohatera i jego cech, co ucieszy fanów RPG. Znajdziemy tu multum doskonałych pomysłów, których opisać nie sposób. Jest wszystko. Dla mnie to główny kandydat na grę roku. **PIOTRES**

Oto czas wielkich kataklizmów i rozkładu klasycznie pojętego społeczeństwa. Postępujący nihilizm górą!



Biedni na ulicach i bogacze w strzeżonych gettach.

Za: Wykonanie. Oddziaływanie gracz-świat gry. Fabuła. Klimat. Grywalność.

Przeciw: Możliwości engine „Unreal" nie wykorzystano w 100%.

„Deus Ex" dla gier komputerowych jest tym, czym „Matrix" był dla filmów sf. Musisz to zobaczyć!

WERDYKT 91%

ALTERNATYWNE Thief 89% System Shock 2 92%

CRIMSON SKIES

Sprawiedliwość, Bogactwo, Kochanka i Śmierć - czyli dzień z życia powietrznego pirata.



Polowanie na Zeppeliny nadal w modzie.



Wydumane kształty, jako żywo przypominają krzyżówkę A-10 i Stukasa.



- Wydawca: **Microsoft**
- Producent: **Zipper Interactive**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **Microsoft**
- Strona WWW: **www.crimsonskies.com**
- Wymagania: **PII 233, 32MB RAM, 8x CD-ROM, Karta 3D, Win 95/98**

Czy gdyby Stany Zjednoczone rozpadły się w 1930 roku, powstałby Microsoft? Trudno powiedzieć, ale właśnie taki scenariusz zdarzeń przedstawia komputerowy gigant w swym najnowszym symulatorze - „Crimson Skies". To właśnie wtedy, w wyniku ciągłych sporów o opłaty za przewóz alkoholu oraz potężnego krachu na giełdzie, kolejne stany, niegdyś zjednoczone, ogłosiły niepodległość. Ameryka Północna pogrążyła się w niemal totalnym chaosie, a na niebie rozgorzała wojna o pieniądze, chwałę i zaszczyty. Na niebie, ponieważ w tych alternatywnych latach trzydziestych transport lotniczy odgrywał największą rolę, a jadąca po ziemi ciężarówka to nieczęsty widok w porównaniu z ogromnym sterowcem. Chaos w przestworzach pogłębiali jeszcze szaleni piloci - piraci, porywacze czy zbiegowie, którzy na wymyślnych latających maszynach

„W wirze walki trudno zwracać uwagę na techniczne niedoskonałości"

próbowali znaleźć azyl i nieco zarobić. Jak można się domyśleć, w „Crimson Skies" wcielimy się w rolę jednego z podobnych awanturników - Nathana Zachary - doskonałego pilota, obieżyświata, weterana pierwszej wojny światowej i rewolucji bolszewickiej, byłego milionera, a przede wszystkim pirata-romantyka. Wzorem dawnych korsarzy będziemy stać na straży sprawiedliwości, uwalniać bogaczy od zbyt ciężkich portfeli, dokonywać heroicznych czynów i podbijać serca pięknych kobiet. Zapowiada się całkiem nieźle, czyż nie?

Pierwsze, co można zauważyć w „Crimson Skies", to niesamowita dbałość twórców o to, aby gracz czuł się naprawdę jak stuprocentowy pirat na drodze ku chwale i bogactwu. Przy pomocy nieskomplikowanych, ale bardzo miłych dla oka efektów, takich jak stare fotografie, wycinki gazetowe, listy od przyjaciół, czarno-białe kroniki filmowe czy nawet zapiski na kartkach zeszytowych, tworzona jest w pełni przemawiająca do odbiorcy, niepowtarzalna atmosfera przebywania na pirackim sterowcu-lotniskowcu. Nasza załoga, choć znamy ją tylko ze zdjęć i głosów w czasie odpraw i misji, jest bardzo wyrazista i od razu wiadomo, że taką kompanię można znaleźć tylko i wyłącznie u nas, na „Pandorze".







Pocztówka z frontu - brakuje tylko sepii.





Piracka brać jest wesoła, rozkrzyczana, czasem wręcz w swej jowialności denerwująca, ale kiedy już znajdziemy się za sterami samolotu można być pewnym, że będzie mieć baczenie na swojego dowódcę i w razie konieczności pospieszy mu na ratunek. W chwili, w której znajdziemy się nareszcie w kokpicie naszej maszyny, „Crimson Skies" ujawni swe prawdziwe oblicze. I okaże się, że również tutaj mamy do czynienia z bardzo lekkim podejściem, na miarę fabuły gry i jej atmosfery. Wszyscy, którzy bali się, że produkt Microsoftu to poważny, ciężki symulator lotu, tyle że pod piracką przykrywką, mogą teraz odetchnąć. Możliwość wyboru celu, kontrolki uszkodzeń samolotu czy nawet coś w rodzaju HUD-u, a przede wszystkim fakt, że samolot można zmusić do lewitowania w poziomie bez obracania skrzydeł, przypomina raczej symulatory kosmiczne, jak „Wing Commander" czy „Descent: Freespace", niż autentyczny symulator lotu. Choć wciąż widzimy przed sobą wykończony w drewnie kokpit i strzelamy z karabinów maszynowych oraz niekierowanych rakiet, nieodłącznie towarzyszy nam wrażenie braku realizmu. Bardzo dobrze gra się w „Crimson Skies" przełączając się

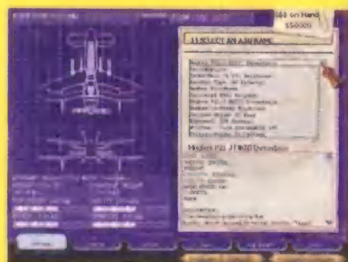
„«Crimson Skies» nie próbuje udawać «prawdziwego» symulatora"

na widok od tyłu samolotu. Można spokojnie kierować samolotem bez użycia joysticka, tylko na klawiaturze. Od razu takie „rozwiązanie" zniechęci tych, którzy znają wszystkie kontrolki na panelu F-22 i potrafiliby wylądować prawdziwym samolotem przy uszkodzonym podwoziu. Lądowanie i start ze sterowca przebiegają zresztą automatycznie. Realizm nie jest więc mocną stroną „Crimson Skies", ale czy przez to gra jest gorsza?

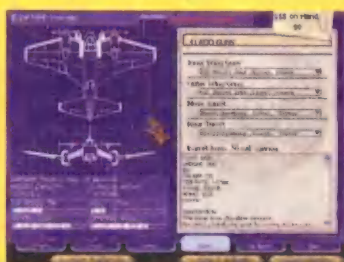
Na szczęście odpowiedź brzmi: nie. Nie, dlatego, że gra nawet przez chwilę nie próbuje udawać „prawdziwego" symulatora. Tutaj liczy się szybkość, zwrotność, palec na spuście i najbardziej szalone popisy lotnictwa, jakie tylko można sobie wyobrazić. Wszystko, co znane jest nam z filmów o tej epoce, znajduje się w „Crimson Skies". Szalone przelatywanie pod mostami, walki w kanionach, opuszczanie się na przelatujący poniżej samolot, karkołomne spacery po skrzydłach... można by wymieniać bez końca. I tu zbliżamy się do największego atutu „CS" - misji. Co prawda jest ich tylko 24, rozdzielonych na pięć części, i w dodatku nie ma innej możliwości, jak tylko przechodzić je po kolei, to jednak każda z osobna jest małym majstersztykiem. W każdym z mniejszych kawałków wielkiej historii przygód Nathana Za-

MAŁY KONSTRUKTOR, CZYLI ZRÓB TO SAM

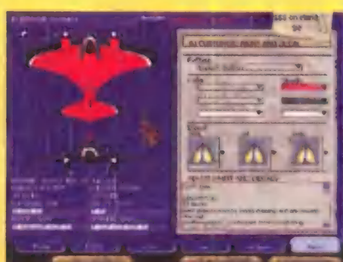
Aby uatrakcyjnić grę, twórcy dodali również tryb zarządzania swoją flotyllą i tworzenia nowych samolotów. Nie jest on skomplikowany, ale dzięki niemu można nadać samolotowi niepowtarzalny charakter:



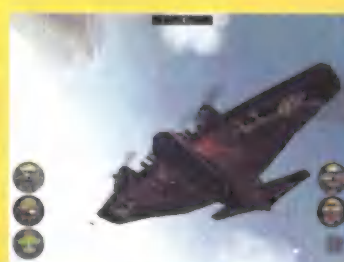
Wszystko zaczyna się od wyboru sylwetki samolotu. Myśliwiec, czy bombowiec? Szalony, czy klasyczny? Wybór należy do nas.



Teraz trzeba wybrać kolejno - silnik, działka, wyrzutnie rakiet oraz opancerzenie dla naszej maszyny, pamiętając o kosztach i ciężarze sprzętu.



Najlepsza część - w „Crimson Skies" możemy pomalować nasz samolot w dowolne barwy i ozdobić stosownymi emblematami.



Samolot gotowy do startu. Teraz tylko nadać odpowiednie imię dla naszego dzieła - jak Wam się podoba „Kruszynka"?



Tak wygląda moje miasto nocą...

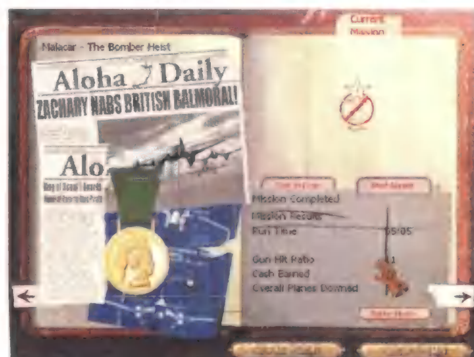


SIECIOWE KORSARSTWO

Jak w każdym porządnym symulatorze, także w „Crimson Skies" mamy tryb gry wieloosobowej. Zipper i Microsoft nie szczędzili trudów i w grze jest dostępny cały wachlarz możliwości. Piraci lubiący loty zespołowe będą mogli połączyć się w jedną drużynę lub stoczyć między sobą pojedynek, wykorzystując sieć lokalną (protokoły IPX lub TCP/IP), Internet, łącząc się bezpośrednio przez modem lub logując się na serwery Microsoft Network Gaming Zone, gdzie czekać mają na nich specjalnie przygotowane potyczki.

chary dzieje się więcej, niż w niejednym „całym" symulatorze. Każda z misji to zwroty akcji, nieprzewidziane okoliczności, niespodzianki i oczywiście dziesiątki popisów kaskaderskich. W każdej z nich musimy reagować na zmieniające się okoliczności i dokonywać natychmiastowych posunięć, które zadecydują o jej powodzeniu lub klęsce. Kolejne zadania do wykonania to historyjki same w sobie i zwykłe „ochraniaj lotniskowiec" lub „przeprowadź patrol", są w tym symulatorze nie do pomyślenia. Fabuła nie toczy się tylko pomiędzy misjami, tutaj historia rozgrywa się również w czasie lotu. Dlatego też gra potrafi tak wciągnąć, pomimo swoich - niewielu, ale jednak - mniej udanych elementów.

Weźmy chociażby technologię, która stoi za „Crimson Skies". Na pierwszy rzut oka wszystko wygląda pięknie - szczególnie efektowny jest wybór lokacji, w których możemy dokonywać swoich heroicznych wyczynów - od malowniczych hawajskich wysp, przez Hollywood, aż do naznaczonego licznymi wieżowcami Manhattanu, całość robi pozytywne wrażenie. Niektóre widoki wręcz zapierają dech w piersiach - przepiękne perspektywy Gór Skalistych, cudowne plaże, czy przelot wśród budynków amerykańskiego miasta - potrafią zadziwić. Jednak, jeśli przyjrzeć się bliżej, to tylko chwile.



Mapy są niewielkie, a przez większość czasu latamy nad jednostajnym terenem, w dodatku spowitym w niezbyt ciekawej mgle. Tej programiści z Zipper Interactive nie szczędzili, aby gra miała mniejsze wymagania sprzętowe. Niektóre obiekty naziemne są całkiem efektownie wymodelowane - inne niezbyt dobrze komponują się z terenem. Najmniej ciekawe są jednak efekty pirotechniczne - zestrzelone samoloty co prawda dymią i palą się jak powinny, ale rozpieszczeni efektami z takich gier jak

„Dajemy się wciągnąć bez opamiętania"

„Freespace 2", czy choćby zaawansowany już wiekiem „Incoming", możemy mieć powód do narzekań. Na szczęście w wirze emocjonującej i naprawdę zaciętej walki trudno zwracać uwagę na te techniczne niedoskonałości, szczególnie że średniej jakości grafikę rekompensują aż w nadmiarze doskonałe efekty dźwiękowe. Tutaj czeka nas prawdziwa uczta - odgłosy silników są przekonywujące, rykoszety kul obijają nam się o uszy, a w przypadku uszkodzenia, odgłos zwalniającego na chwilę śmigła, to naprawdę niezapomniane doznanie. Do tego rozmowy pilotów w czasie walki są wprost wyśmienite - nasi podkomendni z przyjemnością udzielają nam rad, przekomarzają się ze sobą i przekonują siebie samych, że awaria ich samolotów wcale nie jest poważna; z kolei wrogowie - a spotkamy na swej drodze przedstawicieli różnych klanów pirackich oraz wojsk - brytyjskich, radzieckich i innych - obrzucają nas ciekawymi wyzwiskami, dają sobie nawzajem sygnały do ataku i wzywają do poddania się. Po raz kolejny dajemy się bez opamiętania wciągnąć w atmosferę tych realiów, a trzeba przyznać, że aby uwierzyć w latanie tak wymyślnymi maszynami jak te przedstawione w „Crimson Skies", trzeba naprawdę poważnych argumentów.

Tych jednak nie brakuje i jeśli tylko dacie się skusić i spróbujecie przygody z tą grą, na pewno będziecie nocami rozmyślać o tym, czy w czasie ataku na brytyjską bazę lepiej zostać przy „Pandorze", czy rzucić się do szaleńczego szturmu. Dacie się ponieść przygodzie, jakiej być może nigdy nie przeżyliście i będziecie częścią fascynującej historii pełnej walki, miłości i zdrady. To, że mogłoby być w „Crimson Skies" więcej misji (do wspomnianych dwudziestu czterech mamy dodany tylko tryb „Szybkiego Startu", w którym misje w większości są generowane losowo), że grafika mogłaby być lepsza, że właściwie brak w tym produkcie elementów poważnej symulacji - to naprawdę niedoskonałości do przełknięcia. Bo kiedy obudzi się w nas dusza prawdziwego awanturnika, korsarza i obieżyświata - okaże się, że ta gra dostarczy wielu godzin doskonałej rozrywki. Do zobaczenia pod Karmazynowym Niebem! **MALACAR**

Za: Dopracowanie misji, atmosfera i fabuła, oryginalny pomysł.

Przeciw: Mała ilość misji i trybów gry, grafika nie powala na kolana.

Świetna, choć lekka zabawa dla symulacyjnych awanturników.

WERDYKT 85%

ALTERNATYWNE Flying Heroes 82%

ICEWIND DALE

Nasza opowieść zaczyna się tutaj, w spokojnej wiosce rybackiej w Easthaven...







■ „Icewind" przeniesie nas w deliryczne klimaty ośnieżonych pustkowi.

- Wydawca: **Interplay**
- Producent: **Black Isle**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **CD Projekt**
- Strona WWW: **www.cdprojekt.com.pl**
- Wymagania: **PII 233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, 600MB HD, Win 95/98**

W jednym z tak zwanych „Dziesięciu Miast" z Doliny Lodowego Wichru, gdzie mała społeczność tworzy właściwie nie miasto, ale raczej grupę walących się chat, skupionych na lodowatych brzegach Lac Dinneshere. Tutaj, w słabo oświetlonej gospodzie, skupieni wokół stołu, siedzieli podróżnicy..."

Takim oto prologiem (całość jest oczywiście nieco dłuższa) zostajemy wprowadzeni do mroźnego klimatu świata „Icewind Dale'a". Akcja gry toczy się w roku 1281, w miejscu, które pochodzi z książkowej powieści noszącej tytuł „Trylogia Doliny Lodowego Wichru". Nie da się ukryć, że może dzięki tej inspiracji udało się stworzyć tak klimatyczną zimową krainę, w której przyjdzie Ci przeżyć swoją przygodę. Zaś jeśli chodzi o technikalia, to jeśli ktoś choć trochę orientuje się w osiągnięciach Black Isle i BioWare w dziedzinie RPG, od razu będzie wiedział z czym ma do czynienia („Fallout", „Fallout2", „Baldur's Gate", „Planescape: Torment"). Trend zapoczątkowany przez „Baldur's Gate" przeżywa swój renesans, tak więc Black Isle pokusiło się o kolejny klon tejże gry. Bez obawy, nie odbyło się bez sporych zmian w stosunku do pierwowzoru.





Choć na pierwszy rzut oka engine gry wydaje się po prostu kopią tego z „Baldursa", to wcale nie jest to prawdą, gdyż został w znacznym stopniu zmodyfikowany.

Zacznijmy od początku, czyli od generatora postaci opartego na zasadach systemu Advanced Dungeon & Dragons. Ten element „Icewind'a" jest bardzo rozwinięty i zasługuje na ocenę bardzo dobrą, jeśli posługiwałbym się nomenklaturą szkolną. Kreować można do sześciu postaci lub dołączyć te, które są stworzone w grze standardowo (po jednej z każdej profesji). Daje to dużo więcej satysfakcji, tym bardziej że różnorodność zdolności, cech tak charakteru jak i fizjonomii, ras, profesji etc. jest ogromna i zapewnia możliwość stworzenia specyficznych, indywidualnych typów postaci. Po krótkiej grze, od razu zauważysz, czym „I-

„Imperium «Baldurs Gate» powiększa się z każdym miesiącem!"











Zaraz tu będzie prawdziwie karczemna awantura.



WIĘKSZY WIĘCEJ MOŻE

Do tej pory podczas pogrywania w „Baldursa" czasami spotykało nas bolesne rozczarowanie. Akcja była fenomenalna, zagadki na poziomie, ale... no właśnie - gdzie te gigantyczne bestie? RPG porażać ma zmysły nie tylko klimatem fabuły, ale i niecodziennością potworów jakie spotykamy w lochach czy na gościńcach. Poza grupką ogryllionów nie widzieliśmy dotychczas nic takiego. I tutaj właśnie widać postępowość „Icewind Dale". Wielkie trolle, ogry, kamienne golemy i przywołane przez magów dżiny po prostu zniewalają swymi gabarytami. Dzięki, Bioware!

cewind Dale" różni się od swych poprzedników. Właściwie już w generatorze postaci padł tego pewien akcent. Mianowicie, drużyna „Icewind'a" składa się z sześciu (lub mniejszej ilości) postaci, które są równorzędne pod względem stopnia w hierarchii Twojej grupy. Tzn. bohaterem jest cała drużyna, a nie indywidualna postać, do której przyłączają się osoby poboczne, epizodyczne, które de facto nie stanowią razem doskonałego teamu. Tu wręcz przeciwnie, kluczem do zwycięstwa jest dobra, współgrająca już od samego początku grupa. Warto więc mieć w niej postacie wyspecjalizowane w różnych dziedzinach.

Kolejną zmianą, którą już tym razem zauważyć można dopiero po dłuższej rozgrywce są lokacje, które eksplorujesz wraz ze swoją drużyną. Otóż faktycznie gra toczy się, jeśli można to tak ująć, w porze zimowej, ale w rzeczywistości większość akcji jak za starych dobrych czasów RPG będzie umiejscowionych nie w plenerze, lecz w jaskiniach, wieżach, więzieniach, podziemiach etc. Właśnie dzięki temu przeniesienie gry w tak wydawałoby się jednostajny, śnieżny klimat (o czym pisałem na wstępie) wcale nie będzie monotonne ani nużące, gdyż jest to bardziej związane z podłożem, tłem gry, a nie rzeczywistym miejscem akcji. Nie ma też się co obawiać, że owe podziemia czy jaskinie - z całym szacunkiem dla klasyki „Dungeon Master" (kilkanaście poziomów w klaustrofobicznych podziemiach 1,5x2 m) - w dużym natłoczeniu będą równie jednostajne, co ciągłe zwiedzanie „pod gołym niebem". W obecnym wydaniu zróżnicowanie lokacji w grze jest ogromne.

Jednak to, co szczególnie ma wyróżniać „Icewind Dale'a" od swych poprzedników, to właśnie ów na pozór identyczny engine, który dużej mierze został jednak unowocześniony. Dzięki jego optymalizacji gra ma mniejsze wymagania i proporcjonalnie większe możliwości. Pierwszą z tych rzeczy możesz sprawdzić na końcu przy wymaganiach technicznych, a drugą jest wybór wielkości stworów. Teraz rzeczywiście np. cyklop jest ogromny (patrz załączony screen) i zajmuje większość ekranu. A co ważniejsze, gdy walczysz z kilkoma olbrzymiastymi monstrami, animacja praktycznie w ogóle nie zwalnia. Za to programistom z Black Isle należy się duży plus, szczególnie że dziś rzadko kto dba o optymalizowanie wymagań technicznych w myśl zasady: „cel uświęca środki".

„Bioware'owski «Icewind Dale» jest bardzo smakowitym daniem"

Ogólnie rzecz biorąc grafika, jak i muzyka stoi na wysokim poziomie. Nie jest to może rewelacja ani jakieś prekursorstwo w tych dziedzinach, jednak cała oprawa audio-wizualna jest po prostu OK. Oczywiście najlepiej to wygląda, gdy wykorzystujesz enviromental audio, a Twoja karta graficzna ma dużo megabajtów na pokładzie. Ale to chyba nic nowego...

Oczywiście jak przystało na porządnego RPG-a, „Icewind Dale" posiada mnóstwo różnorodnych potworów, czarów, broni etc. To co jeszcze przykuło moją uwagę, to prawdziwe multum opcji dotyczących grafiki, muzyki, dźwięków, walki itp. Bardzo przypadła mi do gustu możliwość wyłączania lub zmiany częstotliwości wymawianych przez bohaterów kwestii, które potrafią nieraz działać na nerwy. Także walkę można dowolnie skonfigurować, może być rozgrywana zręcznościowo lub prawie jak na tury. Bardzo przyjemne są też statystki bohaterów, które zawsze chętnie się ogląda w chwilach wolnych od walki. Nie mogło również zabraknąć obsługi multi-player (do sześciu graczy).

„Icewind Dale" ma jednak zasadniczą wadę, którą posiada większość gier tego typu. Jest nią oczywiście liniowy scenariusz, który w niektórych momentach wyjątkowo brutalnie daje o sobie znać. Rozmowa z gościem ma zazwyczaj tylko na celu znalezienie nowych wejść do podziemi, otrzymania zadania czy odkrycia terenów do dalszej podróży. Często też zdarza się, że akcja traci na dynamice poprzez ciągłe powroty, by uzupełnić zapasy, czy wycieczki w bezpieczne miejsca, w których można zregenerować utracone siły. Twórcy gry chyba po prostu zrezygnowali z rozwiniętych wątków przygodowych znamiennych dla poprzedniczek „Icewind Dale'a" na rzecz powrotu do korzeni. Niestety, odbiło się to na grywalności...

NOIZZ

Za: Nowe czary, bestie, uzbrojenie, scenerie...

Przeciw: Liniowość fabuły.

Bardzo udana, „zimowa" wersja „Baldur's Gate", podążająca raczej w stronę komputerowych klasyków RPG, a nie przygodówek.

WERDYKT 87%

ALTERNATYWNE Baldur's Gate 90%

HEAVY METAL F.A.K.K.

Oto nachodzi kolejna piękna, która stanie się wielką miłością milionów graczy.

NA TYM CD



- Wydawca: **Take 2**
- Producent: **Ritual Entertainmet**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Play-It**
- Strona WWW: **www.playit.pl**
- Wymagania: **PII 233 64MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win 95/98**



O tej grze mówiło się jeszcze na długo przed jej premierą. Dlatego miłośnicy szybkich gier akcji ostrzyli sobie zęby na tę pozycję. Czy warto było czekać? Poniższy tekst stanowi odpowiedź na to pytanie.

Natchnieniem programistów na stworzenie gry był film animowany opowiadający o przygodach pięknej i wojowniczej kobiety noszącej imię Julia. Akcja filmu rozgrywała się w pewnym rajskim świecie znanym z atlasów wszechświata pod nazwą F.A.K.K. Świat ten, pomimo swojego piękna, za sprawą niejakiego Lorda Tylera nękany był wojną. Właśnie w tym miejscu narodziła się Julia, walcząc później dzielnie z hordami przeciwnika o dobro i sprawiedliwość. Fabuła choć może się Wam wydawać zbyt banalna, to muszę przyznać, że sam film ogląda się całkiem przyjemnie. Tak w niewielkim skrócie można by przedstawić, skąd programiści z Ritual Entertainment zaczerpnęli pomysł na stworzenie tego produktu. Sama akcja gry rozgrywa wiele lat po pokonaniu przez główną bohaterkę wspomnianego już przeze mnie Lorda Tylera. Powracająca na swoją rodzinną planetę (Eden) po zwycięskiej wojnie, Julia przemierzając galaktykę, zebrała ocalałych ludzi. Przy ich pomocy odbudowała potężne miasto, jakie niegdyś było tam zbudowane. Na planecie tej znajduje się życiodajna woda obdarzająca jej mieszkańców wyjątkowym zdrowiem oraz wiecznym życiem. Julia została obrończynią Edenu i ślubowała, że zniszczy wszystko, co będzie w stanie naruszyć doskonałą harmonię panującą na jej globie. Nasza obrończyni nie musiała długo czekać na spełnienie narzuconego sobie zobowiązania, ponieważ jej planecie zagroziło nowe niebezpieczeństwo - rasa najeźdźców z kosmosu zwanych Gith Industries. Społeczność ta podróżuje poprzez galaktyki na pokładzie olbrzymiego statku-planety: eksploatuje i niszczy napotkane na swej drodze planety. I tak to Drogi Graczu do akcji wkraczasz Ty. Twoim zadaniem będzie przepędzenie nieproszonych gości i przywrócenie starego porządku. Zanim jednak dane Ci będzie stanąć do walki przeciwko najeźdźcom, będziesz musiał przejść serie testów. Nauczysz się przy ich pomocy, w jaki sposób posługiwać się bronią sieczną i palną, oraz kilku drobnych porad, na przykład, jak podkładać ładunki wybuchowe. Po zgłębieniu tych nauk czeka Cię jeszcze jedna przeprawa



„Kochajcie Julię! Jest bardziej żywa niż wszystkie Lary razem wzięte!"

JULIA

Dla tych wszystkich z Was, którym Julia przypadła równie mocno do gustu jak mi, podam kilka ciekawostek. Odtwórczynią głównej bohaterki jest aktorka Julie Strain, przez wielu uważana za jedną z najlepszych aktorek filmów kategorii B. W większość filmów, w których występowała to niskonakładowe produkcje, ale brała również udział w takich filmach, jak „Gliniarz z Bevrely" czy „Naga Broń 33 i 1/3". Co prawda nie zagrała w nich pierwszoplanowych ról, ale uważam, że i tak ma bardzo przyzwoity dorobek. Wszystkich z Was, którzy chcieliby dowiedzieć się czegoś więcej,



.K.K.2





przez tak zwany „małpi gaj". Tam posiądziesz wiedzę o wszystkich ewolucjach, które potrafi wykonać przy Twojej pomocy Julia. Kolejna rzecz, o jakiej zostaniesz tu poinformowany, dotyczy odzyskiwania sił witalnych, które przydadzą się przy konfrontacji z przeciwnikiem. A tak swoją drogą muszę przyznać, że Julia stosuje bardzo zdrową dietę. Widok na akcję gry będziecie obserwowali zza pleców głównej bohaterki (powinien on być dobrze znany wszystkim miłośnikom „Tomb Raidera"). Ogólnie cała gra z panującymi w niej zasadami bardzo go przypomina, dlatego osoby znające tajniki poruszania się panią archeolog, będą miały mocno ułatwione zadanie. Nasza czarująca bohaterka poza tym, że prezentuje się niczym najpiękniejsza z bogiń, sprawi że będziecie mieli naprawdę na czym zawiesić oko (spójrzcie z resztą na załączone screeny i sami oceńcie). Potrafi też wykonywać większość ewolucji, które potrafiła Lara. Żeby tego było mało, robi je z taką samą gracją, a może nawet większą, ale werdykt końcowy pozostawiam Wam.

Grafika w grze prezentuje naprawdę wysoki poziom, co tu dużo mówić, program pracuje na enginie „Quake'a 3". Jest on chyba najbardziej wydajny i szybki z pośród wszystkich, jakie obecnie istnieją. Dlatego chętnych do wykupienia jego licencji było naprawdę sporo. A jedną z firm, która to uczyniła była Ritual Entertaiment. W jej dorobku przed wydaniem „Heavy Metal" był dość udany „Sin" oraz dodatek do pierwszej części „Quake'a". Ale z chwilą, gdy moje oczy ujrzały intro, szczena mi opadła do samej ziemi i przygniotła duży palec u prawej nogi. A kiedy okazało się, że intro bez żadnych zmian płynnie przeszło w rozgrywkę, piałem z zachwytu przez ładnych parę godzin. Naprawdę graficy wykonali kawał dobrej roboty, a szczególny nacisk położyli na wykonanie twarzy postaci występujących w grze. Muszę dodać, iż twarzyczka Julii prezentuje się bajecznie i do tej pory nie widziałem nic równie pięknego, a grałem w niejedną grę. Zająłem się do tego stopnia szatą graficzną programu, że zapomniałem wspomnieć o oprawie dźwiękowej, która stoi na równie wysokim poziomie. A w menu tytułowym przygrywać Wam będzie całkiem przyzwoita kapela, z kobiecym wokalem. Może nie do końca heavy, ale całkiem nieźle dudniąca. Wraz z rozwojem akcji zaobserwowałem dziwne zjawisko, czym bardziej brnąłem w fabułę, tym skromniej Julia była ubrana. Mogę się założyć, że po jej ukończeniu, niejeden z osobników męskiej części graczy będzie marzył o dwóch dodatkowych poziomach. Z nadzieją, że nasza obrończyni pozbędzie się swojego wysłużonego wdzianka... Jak przystoi każdej szanującej się bohaterce, Julia dysponuje całkiem niezłym sprzętem. Jej arsenał zaopatrzony jest w broń służącą do bezpośredniego starcia z przeciwnikiem oraz przeznaczoną do walki na dystans. Począwszy od procy, która nie wyrządzi przeciwnikowi zbytniej krzywdy, a raczej tylko go zirytuje, a skończywszy na broni palnej dużego kalibru, będącej w stanie rozerwać wroga na drobne kawałki. Możliwe również jest używanie dwóch rodzajów uzbrojenia równocześnie np.: w jednej ręce karabin, a w drugiej miecz. „Heavy Metal F.A.K.K 2." ma duże szanse pretendować o miano najlepszej gry roku. Widać po niej, że programiści z Ritual Entertaiment zmierzają w odpowiednim kierunku i jeżeli z niego nie zboczą, z pewnością ich kolejny produkt będzie wielkim hitem. Czego życzę im i nam wszystkim

A-PATCH

■ **Za:** Engine graficzny, Julia, Julia, Julia...	*Fanów kobiecych krągłości wprawi w zdumienie, graczy oszołomi, Ritualowi nabije kabzę!*	**WERDYKT**
■ **Przeciw:** Zbyt prosta fabuła, mało uzbrojenia		**81 %**

ALTERNATYWNE ■ Tomb Raider IV **90%**

SIMS: ŚWIATOWE ŻYCIE







Polskie tłumaczenie angielskiego tytułu jest w tym przypadku nad wyraz trafne!

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Maxis**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **79.00**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.thesims.com**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, 6x CD-ROM, „The Sims", Win 95/98**

Gdy po raz pierwszy zobaczyłem „The Sims", zdziwienie tak starego jak ja recenzenta było ogromne. Nieczęsto bowiem zdarza się dziś obejrzeć produkt, który wręcz toruje drogę nowemu gatunkowi komputerowej rozrywki.

Zawsze kochałem Maxis za ich pietyzm i wysoką jakość produkowanych gier. Każde następne spotkanie z odcinkiem serii „Sim" było bardzo emocjonującym przeżyciem. Ale to właśnie „The Sims" rzuciło nas na kolana i kazało żebrać o jeszcze. Było niczym objawienie, jak odnalezienie oazy oryginalności na pustyni sequeli i prequeli, gdzie każdy producent ściskając „uśmiechniętego George'a" gnał za następną partią gotówki. Zachwycony, nie tylko „popełniłem" recenzję, ale i zestaw porad do tej wyśmienitej gry. Ściągałem z netu megabajty dodatków i... czekałem na więcej. I czas mój nadszedł!

„Światowe Życie" jest doskonałym rozwinięciem świata „The Sims". Wnosi do niego trzy nowe style architektoniczne wraz z dziesiątkami dodatkowych gadżetów, na które będziemy musieli w cyberświecie tyrać. Pierwszym z nich jest najbardziej ekstrawagancki Las Vegas, który pozwala oddać się rozkoszom lat 60. i przypomnieć sobie epokę, w której wymyślono wibrujące łóżko. Nieco spokojnego majestatu nada naszemu mieszkaniu epoka Tudorów, pozwalająca delektować się dziełami sztuki na ścianach i wyrafinowanym umeblowaniem, zaspokajającym gusta klasycznych snobów. Inną za to rozrywkę znajdziemy w średniowiecznym zamku, w którym nagość kamiennych ścian doskonale współgra z pochodniami i zwierzęcymi skórami na podłodze. Nie byłbym sobą, gdybym nie wspomniał o dziesiątkach nowych gadżetów, jakie możemy teraz znaleźć w odnowionym świecie „The Sims". Wspominanie o nowych wykładzinach, dywanach, tapetach, meblach, obrazach i tym wszystkim, co czyni mieszkanie piękniejszym, jest banalne. Ale ludziom z Maxis nie zabrakło dobrego humoru podczas tworzenia najwymyślniejszych dodatków. Weźmy na przykład taki teleskop, który zamontowany na odkrytym terenie lub przy oknie w pokoju pozwoli poekscytować się śledzeniem ruchów ciał... no, nie tylko niebieskich. Doskonale podnosi to poziom rozrywki naszego milusińskiego. A taka lampa, którą kupiliśmy w sklepie ze starzyzną? Gdy tylko ją potrzemy, uniesie się z niej mały dymek, który po chwili zamieni się w wielkiego dżina. Ten złośliwy duch zaiste robi co chce i może nas obdarować deszczem pieniędzy lub... zniszczyć dobrosąsiedzkie układy, podpalić dom, uwalać podłogę, etc. Że o laleczce voodoo nie wspomnę! Maniakom chemii i fizyki polecam domowe laboratorium, którego efekty funkcjonowania oscylują między wynalezieniem lekarstwa na raka a odkryciem fuzji atomowej. Efekty bywają porażające, lecz na szczęście niezbyt długotrwałe, bowiem w innym razie zamienilibyśmy słodką dolinkę w wypalony krater. Dodane do gry narzędzia umożliwiają niemalże dowolną ingerencję w wystrój wnętrza i wygląd naszego Sima.



Las Vegas ponad wszystko! Wrzaskliwe kolorki, wielkie serca i...





„Oczekiwany z napięciem, wreszcie nadszedł, w pełni potwierdzając klasę Maxis"

„Światowe Życie" jest jednym z najzabawniejszych i najniecierpliwiej oczekiwanych dodatków do gier, jakie mieliśmy okazję do tej pory zobaczyć. Wyraźnie poprawia i tak już wysoką grywalność głównego produktu, lecz nie wnosi żadnych rewolucyjnych zmian do zabawy. Może to i dobrze, bowiem poprawić „The Sims" byłoby szalenie trudno, za to zepsucie tak udanej gry, byłoby niepowetowaną stratą. **BLACK MAIL**



... chwila relaksu przy flipperze. A te wibrujące łóżka za to...

Za: Setki nowych gadżetów i potężna dawka humoru

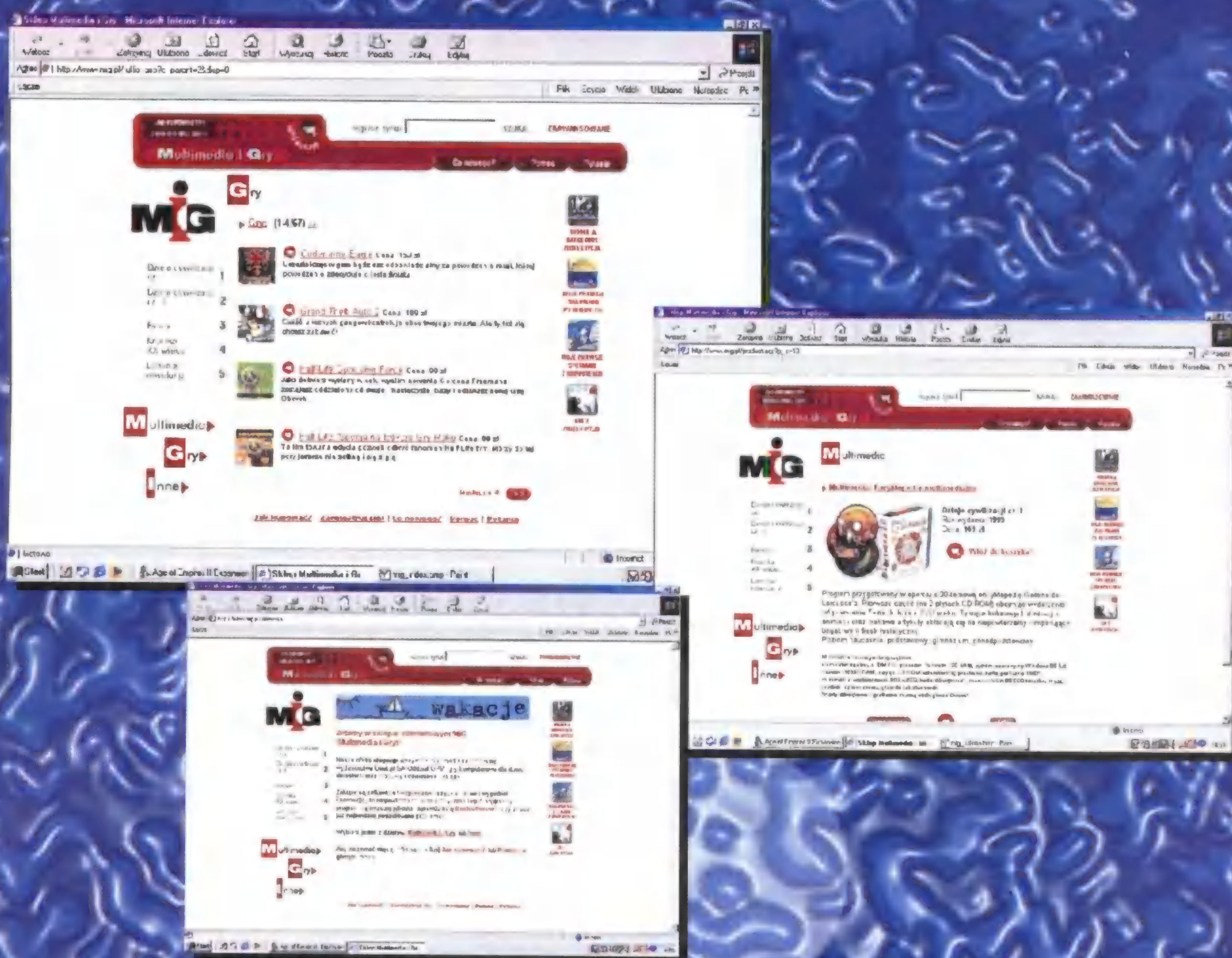
Przeciw: Nie jestem malkontentem!

Dodatkowy lukier do najsłodszego pączka na świecie.

WERDYKT 85%

ALTERNATYWNE The Sims **90%**

„WIRTUALNE ZAKUPY - REALNE KORZYŚCI"



Konkurs GK

WYMIEŃ NAZWĘ JEDNEJ Z DWÓCH NAJPOPULARNIEJSZYCH PRZEGLĄDAREK INERNETOWYCH.



FUNDATORZY NAGRÓD



www.mig.pl

NAGRODY:

10 „ENCYKLOPEDII NAUKI"

10 PROGRAMÓW MULTIMEDIALNYCH „DOOKOŁA ŚWIATA"

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „HTTP://WWW.MIG.PL", NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 4 LISTOPADA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE GRUDNIOWYM. POWODZENIA!

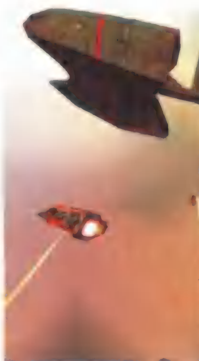
HOMEWORLD CATA

Druga część gwiezdnej space-opery to dowód na to, że sprawdzone jest... dobre.





Prawdziwie śmiertelny bój!







Otchłań kosmosu i ludzkie „robaczki".

GRY KOMPUTEROWE WYRÓŻNIENIE

- Wydawca: **Sierra**
- Producent: **Relic Entertainment**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Play It**
- Strona WWW: **www.playit.pl**
- Wymagania: **PII 266, 32MB RAM, 8x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98**

Taaadaaam! Ponad pół roku wielbicielom gwiezdnej sagi przyszło czekać na kontynuację „Homeworlda". Już wkrótce, z napędem nadprzestrzennym, na półki sklepów nadleci „Homeworld Cataclysm". Czy warto było czekać? Ci, którzy grali w pierwszą część, na pewno zaraz pobiegną do sklepu, ale może również pozostali polubią jasne rozbłyski Drogi Mlecznej.

„Homeworld Cataclysm" tak jak jego poprzednik należy do gatunku gier określanego jako RTS. Oznacza to ni mniej ni więcej, a tyle, że będziemy mogli w czasie rzeczywistym brać udział w wojnie rozgrywającej się na ekranie monitora. Mamy możliwość rozegrania dwunastu misji treningowych i wzięcia udziału w kampanii na jednym z pięciu predefiniowanych poziomów trudności. I tu na wstępie małe wyjaśnienie. AI komputera jest, jakie jest. Ani wybitne, ani jakieś tragiczne. Wyższe poziomy trudności to jednak tylko więcej wrogich statków, które staną nam na drodze. Idźmy jednak dalej. Dla pojedynczego gracza przygotowano 17 misji. W stosunku do poprzedniej części poprawiono nieco grafikę (a było to jeszcze możliwe?), usprawniono nieco sterowanie i dodano 18 nowych statków oraz 25 nowych technologii do odkrycia. Starzy wyjadacze docenią z pewnością możliwość zastosowania znanych z „Homeworlda" układów klawiszy i HUD-ów. Ci, którzy zetkną się z grą po raz pierwszy, mogą zadecydować o ustawieniach każdego parametru osobno. To duży plus gry. Dzięki temu prostemu zabiegowi mamy wpływ praktycznie na wszystkie ustawienia, które można dostosować do możliwości swojego peceta. Ba! Wybieramy nawet kolory swojej gwiezdnej floty po to, aby bardziej się z nią utożsamiać - dla mnie, bomba! Sama rozgrywka jest równie emocjonująca jak ta z pierwszej części. Misje są różnorodne i polegają na obronie zniszczonych krążowników, dawaniu wsparcia ogniowego słabiej uzbrojonym jednostkom, rozpoznawaniu terenu, czy badaniu dochodzących z kosmosu sygnałów. Pościgi, ataki ze skrzydła i w różnorodnych formacjach, pojedynki „jeden na jeden", akcje kamikaze czy zdarzające się często starcia pomiędzy pięćdziesięcioma pojazdami. Wszystko to w pełnym 3D okraszone feerią barw i rozbłyskami wybuchów, co czyni grę niezwykle dynamiczną i podnosi poziom adrenaliny. Powiedzieć, że oprawa graficzna stoi na najwyższym poziomie, byłoby w tym miejscu truizmem. Ona wprost olśniewa, powala na kolana i wywołuje drgawki euforii u bardziej obeznanych z komputerami osobników. Każdy pojazd jest dokładnie wymodelowany i pokryty ładnymi teksturami. Swobodna zmiana ustawień kamery daje możliwość przyjrzenia się flocie z każdej strony i w różnorodnym przybliżeniu. Cały świat „Cataclysmu" jest wygenerowany tak pięknie i szczegółowo, że nieraz można się przyłapać na bacznym i długotrwałym obserwowaniu oto-

„Gra swoim wykonaniem prezentuje raczej mierny poziom"

czenia, a nie na graniu! Programiści i graficy wykonali tutaj kawał dobrej roboty i należą im się za to ogromne brawa! Autorom udało się skonstruować zgrabny i zwarty scenariusz, którego rozwój przybliżają nam sekwencje filmowe odtwarzane pomiędzy misjami i w czasie najważniejszych momentów gry. Nie zapomniano także o elementach ekonomicznych, choć przyznać trzeba, że zostały one ograniczone do koniecznego minimum. W miarę wy-

SZYK BOJOWY

Ustawienia szyku bojowego. Wygląda to naprawdę... szykownie, gdy Twoje maszyny prują w nadprzestrzeni tak pięknie ustawione. Do wyboru masz układy: linii, delty, ściany, sfery czy iksa, ale możesz także zdefiniować samemu dowolny szyk bojowy.



CLYSM





WALKA



Zwarta i gotowa do ataku brygada Acolytów potrafi napsuć krwi niejednemu wrogowi. Zawsze pamiętaj, aby posyłać swoje jednostki do walki w większej grupie i w szyku bojowym.



Efekty wybuchów i zderzeń pojazdów robią oszołamiające wrażenie. Oglądając je, trzeba pilnować swojej szczęki, która może opaść lub wypaść. Oczywiście niepotrzebne skreślić.



Przy większych starciach można się pogubić. Kto? Z kim? I na kogo? Staraj się używać klawiszy skrótu i rozkazów grupowania, aby sprawnie dowodzić swoimi jednostkami. To niezbędne!





Atak na statek-bazę wygląda imponująco.

konywania kolejnych misji, za pieniądze pozyskane z przetworzenia pyłu gwiezdnego i meteorytów, należy uzbrajać i modernizować swoją gwiezdną flotę. Do wyboru mamy ponad 20 latających maszyn, na których z przyjemnością do woli można pohasać. Nie zapomniano również o badaniach naukowych. Wystarczy od czasu do czasu zlecić swoim naukowcom prace nad nowym projektem, aby po jego opracowaniu uzyskać dostęp do bardziej zaawansowanych technologii. W ten sposób można zmodernizować uzbrojenie statku-matki, podnieść jakość i wytrzymałość pancerzy, czy stworzyć nowe umiejętności dla jednostek pozyskujących surowiec. W sumie,



mimo że wątek ekonomiczno-naukowy nie jest zbyt rozbudowany, stanowi on miły dodatek do samej rozgrywki. Bo „Cataclysm" to przede wszystkim czysta gra akcji. Jeśli chcesz się poczuć jak pilot gwiezdnego myśliwca, szturmowca czy fregaty, nic nie stoi na przeszkodzie, abyś przełączył się na widok z kabiny i samemu sterował rozwojem wypadków. Niczym nie ograniczony świat gry stoi przed Tobą otworem i jedynie Ty możesz zdecydować, w którą stronę polecieć. Niestety, jak to zwykle bywa, nie ma róży bez kolców. Programiści opracowując tak ogromny i złożony świat nie ustrzegli się jednak kilku błędów. Nie da się zaprzeczyć, że fabuła gry, choć ciekawa i wciągająca, jest liniowa jak kolejka na Kasprowy. Wszystkie wydarzenia, które powodują, że serducho bije szybciej, a palce nerwowo zaciskają się na myszce, są z góry zaplanowane. Przedstawię to na prostym przykładzie. Rozpoczynasz misję i masz za zadanie chronić jakiś statek. Bierzesz tyle maszyn, ile masz i lecisz do punktu docelowego. Wycinasz całą flotę wroga i zostajesz już tylko Ty i statek, którego masz bronić. Aż tu, w najmniej spodziewanym momencie, odbierasz komunikat z rzeczonego statku, że dłużej bronić się nie może i lepiej będzie, gdy podda się samodestrukcji. Prask, trzask i po bólu! Maszynę szlag trafia, a wraz z nią kilka Twoich jednostek, które akurat były w pobliżu. Gdzie tu logika - pytam? Ano... ustąpiła miejsca liniowości fabuły właśnie. Szkoda. Druga rzecz, która niezbyt podoba mi się w „Homeworldzie" to fakt, że badania naukowe są całkowicie bezpłatne. Prowadzi się je za friko, a do tego niezwykle szybko i w zasadzie w ściśle wyznaczonych momentach. Masz, dajmy na to, wynaleźć projektory holograficzne, proszę bardzo, ale tylko wtedy, gdy w scenariuszu jest na nie miejsce. Dwie wspomniane kwestie sprawiają, że z upływem czasu gra staje się baaaardzo powtarzalna i niczym nowym tak naprawdę nie może nas już zaskoczyć. Na szczęście owe niedogodności nie są w stanie zabić przyjemności, którą dają podniebne działania, pościgi i walka. Pod tym względem *„Cataclysm"* został wykonany znakomicie, a jest to przecież najważniejsza sprawa. I tak naprawdę nie ma się co oszukiwać: zawsze pozostaną jakieś niedociągnięcia, coś nam się będzie niezbyt podobać, czegoś innego zabraknie. Na ocenę gry powinny wpływać zarówno jej plusy, jak i minusy, a tych pierwszych jest w „Cataclysmie" dużo więcej. Wymieńmy raz jeszcze: bajeczna grafika, szczegółowy i zapierający dech w piersi teatr działań, nastrojowa muzyka, filmiki, znakomicie opracowany tutorial, zróżnicowane poziomy trudności, a przede wszystkim mega grywalność, która nie pozwala oderwać się od raz rozpoczętej rozgrywki. Zatem, Panie i Panowie komandorzy - nadeszła najwyższa pora, aby wyciągnąć z szaf zakurzone mundury, przyczepić ordery, wdziać czapkę i jeszcze raz wstąpić na mostek gwiezdnego krążownika.

MASTER MIND

Za: Grafika!!!, muzyka, klimat, swoboda ruchu w przestrzeni.

Przeciw: Liniowość scenariusza, ubogi wątek ekonomiczny (nie dla wszystkich?).

Przy zachowaniu zdobyczy „jedynki", dano nam kolejną porcję niezwykłych atrakcji. Po prostu chce się grać!

WERDYKT **86%**

ALTERNATYWNE Homeworld 87%

COMBAT FLIGHT SIMULATOR II

Lotnik, kryj się! Microsoft atakuje hiperrealizmem!

- Wydawca: **Microsoft**
- Producent: **Microsoft**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **Microsoft**
- Strona WWW: **www.microsoft.com**
- Wymagania: **PII 266, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win 95/98**





Amerykański patriotyzm czy japoński hart ducha - wybór należy do nas.



Po wybraniu w symulatorze opcji „Szybki Start" do ustawienia mamy poziom, gęstość chmur oraz nasilenie zawirowań powietrznych, niezależnych od stałego wiatru, wiadomo jedno - ta gra to nie przelewki. „Combat Flight Simulator II: WWII Pacific Theatre" to właśnie taki realistyczny do bólu zębów symulator. Wszystko, o czym tylko mógłby pomarzyć zaawansowany wirtualny lotnik militarny, jest tutaj - duża ilość trybów walki, ciekawe kampanie, bogate w wydarzenia misje i pełna wsteczna kompatybilność z pierwszą częścią „CFS". Microsoft stworzył produkt, który jest w tej chwili niewątpliwie najbardziej zaawansowanym pod kątem realizmu symulatorem walk powietrznych w czasie II wojny światowej. No tak, da się ustawić zakres realizmu, ale nawet gdy wybierzemy nieśmiertelność, złagodzimy efekty przeciążeń, albo użyjemy jednego z ośmiu autopilotów, wciąż nasze myśliwce będą tak łatwe w prowadzeniu jak beczka śledzi na lodowisku - czyli tak jak w rzeczywistości. Ostatecznie pilotem myśliwca nie może być każdy.

Jeśli chodzi o początkujących pilotów, sprawy nie poprawia również fakt, że w tym wydaniu serii latamy przede wszystkim nad jednostajnym, turkusowym oceanem, gdzieniegdzie tylko napotykając na nieliczne wyspy, niezbyt oszałamiająco zresztą odwzorowane. Nawet średnio zaawansowanego wirtualnego pilota taki obraz sytuacji szybko znudzi. Jeśli dodatkowo nie będzie on dysponował przynajmniej porządnej klasy joystickiem (najlepiej z przepustnicą), coś, co miało być rozrywką, szybko zamieni się we frustrujące przeżycie. Oprawa gry też nie grzeszy atrakcyjnością - menu, grafiki ładowania czy odpraw są co prawda ozdobione dziesiątkami ciekawych obrazków, wzorowanych na amerykańskich komiksach, ale ich mała interaktywność i ewidentnie uzupełniający charakter, nie cieszą zbytnio oka. W ogóle

> **„Weterani symulacyjnych potyczek będą w siódmym niebie"**

„Combat Flight Simulator II" nie naraża naszego narządu wzroku na przemęczenie - wszystko wykonane jest poprawnie, samoloty są cieniowane, wewnątrz widać rozbłyski wystrzałów, piloci znajdują się na swoich miejscach, a kokpity wymodelowane są z niezwykłą precyzją. Wszystkiemu jednak brakuje nadzwyczajnego polotu. Ot, porządna, rzemieślnicza robota graficzna.

Prawdziwi weterani symulacyjnych potyczek, którzy urodzili się w pilotkach, na pewno będą w siódmym niebie mogąc zagrać w „CFS2".

Siedem dokładnie odwzorowanych maszyn do pilotowania, możliwość dodania brytyjskich i niemieckich samolotów z pierwszej części gry, wiele trybów lotu (od misji treningowych przez krótkie potyczki, aż po pełną kampanię), doskonała rozrywka wieloosobowa, a przede wszystkim realizm, o którym inne tytuły mogłyby tylko pomarzyć - oto elementy najbardziej zaawansowanego obecnie symulatora lotniczego z czasów II wojny. Najbardziej zaawansowanego - no właśnie, ale niestety nie perfekcyjnego, bo gdyby „Combat Flight Simulator II" takim był, nie zrażałby do siebie początkujących graczy. A tę grę polecić można jedynie ludziom, którzy doskonale się znają na symulacjach lotu. Kiedy już im się to uda, czeka ich wiele niezapomnianych chwil ponad Pacyfikiem, ale dla pozostałych, „Combat Flight Simulator II" na zawsze pozostanie grą niedostępną. A szkoda.

MALACAR

LECIEĆ TAM, GDZIE ZECHCĘ

Kolejną z dziesiątek opcji „CFS2" jest możliwość wykorzystania potężnego edytora misji i scenariuszy. Do wyboru mamy najdalsze zakątki pacyficznego teatru działań, a w sumie odwzorowane zostały aż 133 lotniska. To właśnie wokół nich możemy zaplanować kolejne potyczki, ustawiając według własnego uznania trasy przelotów poszczególnych szwadronów, przejazdów ciężarówek czy kursy statków. Edytor wydarzeń pozwala na wyzwalanie w odpowiednim momencie konkretnych zwrotów akcji, a wyniki od razu możemy przetestować w locie próbnym.

Za: Niesamowity realizm, bogactwo opcji.

Przeciw: Wyłącznie dla fanatyków symulacji, przeciętna grafika.

Niedostępny, choć posiadający ogromny potencjał symulator lotu.

WERDYKT 71%

ALTERNATYWNE MiG Alley **83%** Combat Flight Simulator **89%**

NIC JEDNAK NIE ZMIENI FAKTU, ŻE „GRAND PRIX 3" JEST AKTUALNIE NAJLEPSZĄ GRĄ W SWOJEJ KLASIE, A NASZE OCZEKIWANIA SPEŁNIA PRAWIE W STU PROCENTACH.

Konkurs GK



PODAJ IMIĘ I NAZWISKO TWÓRCY SERII GIER „GRAND PRIX"

FUNDATOR NAGRÓD

CD PROJEKT

Ul. Jagiellońska 74
budynek E
03-301 Warszawa
tel. (0-22) 513-69-50

NAGRODY:

- 10 GIER „GRAND PRIX 3"
- ORAZ NAGRODY NIESPODZIANKI

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „GRAND PRIX 3", NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 4 LISTOPADA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE GRUDNIOWYM. POWODZENIA!

SUBMARINE TITANS

Zajmują ponad siedemdziesiąt procent naszego globu, i poza pełnieniem funkcji komunikacyjnej, nigdy nie były wykorzystane na miarę swoich możliwości.







- Wydawca: **Ellipse Studios**
- Producent: **Strategy First**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **Coda**
- Strona WWW: **www.strategyfirst.com**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM 6x CD-ROM, Karta 3D, Win 95/98**

Podwodna walka może być pełna... ognia! I jak to wygląda!

Oceany! Oto prawdziwe wyzwanie dla ludzkości. Lubimy popatrzeć w gwiazdy, marzymy o założeniu kolonii poza naszą planetą i chcemy podbić galaktykę, a tak naprawdę nie wiemy, co drzemie pod bilionami litrów wody oceanów. Gdy kilkanaście miesięcy temu naukowcy dowiedli, iż na głębokości kilku tysięcy metrów istnieje życie, do wszystkich dotarło, iż zamiast szukać w bezmiarze kosmosu, największe zagadki mamy dosłownie pod bokiem. Już dziś mówi się o eksploatacji dna oceanów i zakładaniu tam osad ludzkich. Ale nim te szczytne zamierzenia ucieleśnią się konkretnymi działaniami, mamy wyjątkową okazję poszaleć.

„Submarine Titans" jest grą niezwykłą. Wreszcie porzuciliśmy kosmiczne otchłanie, zapomnieliśmy o klasycznej wojnie naziemnej i powietrznej, zostało nam tylko zejście poniżej lustra wody.

Gra pozwala nam wcielić się w dowódcę jednej z trzech wielkich korporacji, które dążą do podboju oceanów w celu ciągnięcia zysków z wydobycia materiałów. Temat jest stary jak świat (który właśnie zaczyna wchodzić w tę apokaliptyczną epokę), więc w zasadzie od tej strony nic nowego nas tutaj nie spotka. Podział podmorskiego władztwa przeprowadzony jest w sposób „wybitnie niesprawiedliwy, ze szczególnym uwzględnieniem przemocy fizycznej i setek hektolitrów krwi na ekranie". Tyle Hot, a ja pragnę Wam donieść, że te mądre słówka kryją ukochaną przez każdego stratega rozpierduchę. Tylko przez zniszczenie przeciwnika (lub wykonanie zleconych w odprawie czynności - eskorta, produkcja, ochrona budowli, osiągnięcie pewnego pułapu technologicznego itp.) możemy ostatecznie opanować dany rejon dna morskiego.



„Wyśmienite skrzyżowanie najważniejszych RTS-ów świata!"

Jak z powyższego wynika nie ma co się spodziewać prawdziwej rewolucji, ale „Submarine Titans" wprowadził kilka zupełnie nowatorskich aspektów do gier strategicznych. Podstawową zmianą, jaką spotkamy jest wprowadzenie parametru głębokości. Trzeci wymiar pozwala toczyć walkę na różnych poziomach, przez co wielką rolę zaczyna odgrywać taktyka i technika uzbrojenia. Możliwość dokonania grupowego uniku przez gwałtowne zwiększenie lub zmniejszenie głębokości zanurzenia, ograniczenie zasięgu instalowanego na wieżach uzbrojenia i temu podobne „smaczki" powodują w pierwszym momencie pianę na ustach gracza, lecz gdy i on pozna drzemiące w nich możliwości, złość zostaje zastąpiona satysfakcją. Budowanie formacji z kilku grup bojowych jest dość proste, a stary system Ctrl+numer chyba powoli staje się najczęściej stosowaną kombinacją w historii gier komputerowych. Dość interesująco rozwiązano system budowania kolejnych konstrukcji na dnie oceanu. Statek-matka rozrzuca coś w rodzaju samonapełniających się kesonów, które bez potrzeby dalszej kontroli tworzą żądaną budowlę. Nie istnieje więc konieczność wytwarzania ekip budowlanych, choć poprzez zastosowanie stareńkiego systemu wydobywanych surowców, potrzebna jest odpowiednia ilość jednostek transportowych, bardzo narażonych na ataki wroga. Po dłuższej rozgrywce produkt Strategy First potrafi zaskoczyć ilością oferowanych rozszerzeń technologii. Jest ich piekielnie dużo i zorientowanie się w przydatności konkretnych rozwiązań może być nieco utrudnione - lektura instrukcji zalecana! Jest to jednak jedna z wielkich zalet gry, bowiem w niesłychany sposób wpływa na wydajność sił zbrojnych i kopalń.

Gdy po raz pierwszy uruchomiłem „Submarine Titans", powaliła mnie pewna dość bolesna konkluzja - ja już to gdzieś widziałem! Wszystko co tutaj zobaczycie zda się w pier-



Uderzenie przyszło wraz z przypływem...

TECHNOLOGIA PONAD WSZYSTKO

„Submarine Titans" momentami zaskakuje swymi nowatorskimi rozwiązaniami. Postawienie na rozwój technologiczny szybko się opłaci, bowiem możliwość whackowania się do komputerów wroga i pobrużdżenia mu, wydaje się być nieodpartą pokusą. Zwiększenie możliwości pokładowych sonarów i torped potrafi niemile zaskoczyć przeciwnika, zaś odkrycie technologii teleportacji to zupełnie nowa jakość na polu walki. Z braku miejsca nie wspomnę o możliwości kradzieży technologii, rozstawianiu echosond, tworzeniu podmorskich doków naprawczych...







Urządzenia budują bazę automatycznie.

wszym momencie mniej lub bardziej udaną kalką „StarCrafta". Ale nie jest tak do końca. Ta gra ma swój bardzo wyraźnie zaznaczony charakter, a uwzględnienie głębi oceanu i stworzenie kilku warstw pola walki zrewolucjonizowało wszelkie poczynania graczy. To wielki plus tego tytułu.

Grafika, jaką przyjdzie nam oglądać w tej grze nie może powalić na kolana. Klasyczny, wręcz bolesny poprzez swą izometrię widok na pole walki wyda się wszystkim najbardziej oklepanym motywem „engine'ów" RTS-owych. Ale jego praktyczność po prostu wyeliminowała wszelkie inne rozwiązania. I tak też być musiało tutaj. Pole boju przedstawiono nad wyraz wyraziście, przez co nie zdarzyło mi się w nim pogubić. Nie znajdziemy tutaj doskonale wyrenderowanych obiektów, rozhuśtanych łaskawą ręką grafika. Tak naprawdę obiekty i jednostki są dość monotonne, zaś nieliczne dokonywane na nich animacje sprowadzają się do dodania kolejnej porcji bąbelków. Za to tak zwana natura zaprezentowana została perfekcyjnie i to ona nadaje dynamiczny charakter całej grafice. Doskonale pokazane węże morskie, rekiny, płaszczki (których gabaryty potrafią momentami przestraszyć spodziewającego się

„Nareszcie mamy wielowymiarowe pole walki"

ataku gracza) i cała swołocz morska snująca się w niewiadomym celu po mapie, wyraźnie wskazują na bardzo duży udział czynników naturalnych w zabawie. Co prawda nie można ich zniszczyć, lecz samo obserwowanie tych cudeniek jest niezwykle przyjemne. Innym, niezwykle ważnym czynnikiem jest ukształtowanie terenu. Dno oceaniczne pełne jest kotlin, rowów, wzgórz i jaskiń, które nadają tak wielki koloryt całej zabawie, że zyskuje ona bardzo na grywalności. Jak z powyższego wynika, takie zestawienie dość starych rozwiązań graficznych z ciekawym pomysłem i dobrym (lecz nie BARDZO dobrym) wykonaniem, dało nadspodziewanie uderzający efekt. Podobnie zresztą jest w sferze dźwiękowej, która swym osamplowaniem nie zachwyca, lecz gdy tylko zdecydujemy się na posłuchanie muzyki, dość klimatyczne kawałki wprowadzą nas w stan uniesienia.

„Submarine Titans" to kawałek naprawdę bardzo porządnego stuffu. Mimo wielu zapożyczeń, a momentami wręcz wtórności, potrafiła wprowadzić do gatunku kilka istotnych ulepszeń, z których wykazanie „wysokości" pola walki jest chyba najważniejsze. Grywalność tego produktu jest niesamowita. Niczym ruchome piaski wciąga on gracza wręcz przykuwając go do ekranu, co chyba zawdzięczać należy doskonałemu wyważeniu arsenału i dynamicznym scenariuszom. Złaknionych zabawy w multi-playerze muszę ostrzec przed utratą nieprzespanych nocy, co spotęgować może znalezienie edytora misji, pozwalającego na zmienienie dosłownie wszystkiego i stworzenie nowych kampanii. Polecam ją każdemu strategowi, gdyż będzie ozdobą każdej kolekcji RTS-ów. **JAGD52**

Za: Grywalność, muzyczka, dołączony edytor.

Przeciw: Średnia oprawa graficzna, przeładowany interfejs.

Budujący przykład połączenia klasycznego podejścia do RTS-ów z nowymi koncepcjami prowadzenia rozgrywki. Oby tak dalej.

WERDYKT 82%

ALTERNATYWNE StarCraft 85% Age of Empires 2 84%

WARLORDS: BATT

Stało się! Tylko tak można opisać tę dramatyczną zmianę w historii strategii.







Ta gra nie krzewi pozytywnych wartości. I bardzo dobrze!

- Wydawca: **Red Orb Entertainment**
- Producent: **SSG**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **Play-It**
- Strona WWW: **www.playit.pl**
- Wymagania: **P233, 64MB RAM, 8x CD-ROM, Win95/98**

Warlords towarzyszyło maniakom strategii od zawsze. W momencie, w którym postanowiono stworzyć klasyczną (obok „Cywilizacji") grę turową przedstawiającą świat rodem z Tolkienowskich bazgrołków, w historii przemysłu komputerowego pojawił się prawdziwy fenomen.

Wprowadzenie na pole walki tak dziwacznych i pobudzających wyobraźnię jednostek, jak dwarfy, ogry, smoki, duchy, demony, magowie (i stosu innych), okazało się być strzałem w przysłowiową dziesiątkę. A bądźmy szczerzy, ówczesna oprawa graficzna nie zachwycała. Pierwszy „Warlords" był kwintesencją planszówki, którą wiatr historii rzucił na głębokie wody multimediów. Było to cokolwiek pokraczne, rozpikselizowane i za nic nie przypominało wyśnionych herosów, jakich znamy z kart powieści. Ale może dlatego niebawem okazało się, że prosta zabawa w polowanie na zamki i szperanie po kryptach, ma rzesze fanów na całym świecie. Ja po prostu kocham dotychczasowe dokonania tych dżentelmenów i nie wyobrażałem sobie, jak można by było z tych rasowych strategii zrobić... RTS-a?! Chyba podobne wątpliwości żywiło SSG, bowiem oficjalnie „Battlecry" nie jest pełnoprawnym członkiem rodzinki. Pod koniec roku (a więc już za moment) powinna ukazać się czwarta odsłona sagi. Powstaje dość drażliwe pytanie: czy aby SSG nie potraktowało wyskoku w świat strategii czasu rzeczywistego jako swego rodzaju eksperyment? Słodko (ale tylko w tym wypadku) jest się przyznać do pomyłki.





„Warlords: Battlecry" daje nam możliwość zagłębienia się w bardzo niezwykłą historię, która staje się osią całości działań. Otóż dotychczas żyjące w dość pokojowym układzie rasy zaczęły toczyć ze sobą zaciekłe walki. W zasadzie nigdy nie brakowało sporów, mniejszych lub bardziej zaciekłych napaści dokonywanych przez nienawidzące się „od zawsze" rasy. Tym razem doszło jednak do tak wielkich bitew, że wydawało się, iż czas przepowiadanego Armageddonu nadciąga. Dopiero bardziej trzeźwe umysły dostrzegły związek między krwawymi wojnami a zadziwiającymi wydarzeniami, jakie miały miejsce na niebie. Otóż spadły z niego dwa niecodzienne meteoryty - czerwony i niebieski, które potem

„W bitwie mamy szansę na... dokonanie wielkiego i nieplanowanego odwrotu"



Kochamy opuszczone świątynie!

LECRY


Typowy przykład osady warownej.

nazwano Łzami. Ich moc i znoszące się pola magii stały się esencją przyszłego konfliktu. Znalezienie Ich i zneutralizowanie może być celem gracza. Może, ale wcale nie musi, bowiem na drodze ku znalezieniu magicznych kamieni stanie w pewnym momencie drogowskaz pozwalający zmienić utarte ścieżki. Możemy bowiem zgłosić akces do mrocznej strony konfliktu i zamiast hamować działania wojenne, będziemy mieli możliwość stworzenia prawdziwej wojny światów. Wybierając tryb kampanijny, musimy najpierw stworzyć naszą cybernetyczną personifikację. Herosi w świecie „Warlords: Battlecry" mają bowiem zasadnicze znaczenie. Jeśli kiedykolwiek graliście w turowe poprzedniczki niniejszego produktu, to zapewne wiecie, że wyćwiczony bohater wart był kilku elitarnych jednostek, a efekt ten w wymiarze RTS-owym został spotęgowany. Mogąc stworzyć swego bohatera, wybieramy dla niego nie tylko barwną fizyczność, ale także decydujemy o przynależności do właściwej kasty (kapłani, złodzieje, żołnierze, magowie etc.). Jest to o tyle istotne, gdyż w walce okazać się może niezbędne dla odniesienia zwycięstwa. Określenie „zawodu" może być także nielichym wyzwaniem - aż dziewięć oczekujących na Twe przywództwo ras, może usatysfakcjonować każdego. Każda z nich posiada także charakterystyczne dla siebie cechy, które czytelnicy dzieł fantasy rozpoznają bez trudu. Elfy kochają las, krasnoludy tworzą zaciężne oddziały i doskonale pracują w kopalniach, ludzie są dość pospolici, lecz przez to uniwersalni, nieumarli (undead) mogą korzystać z mocy piekielnych, etc. Ma to bardzo wymierny efekt w postaci formowania dość ciekawych jednostek, jak chociażby orkowe bazyliszki, obracające wzrokiem w kamień. Ale nie ilość ras czy dostępnych czarów (choć imponujące) są najważniejsze.





Przede wszystkim chodzi o dość wysoki poziom trudności, jaki narzuca nam gra nawet przy najsłabszych ustawieniach. Przeciwnik działa dość agresywnie i mimo iż na szczeblu taktycznym nie grzeszy specjalną inteligencją, to jego zdolność do tworzenia nowych zastępów knechtów bywa porażająca. Ale nie świadczy to chyba o najlepszym AI... Zgrupowanie w jednym oddziale 32. żołnierzy, to liczba zupełnie wystarczająca, ale brak podglądu grup jest pewną wadą. W czasie walki nie da się utrzymać szyku, zaś zbieranie rozproszonych jednostek jest po prostu koszmarem. Podobnie jest z zaznaczaniem danego knechta. Kliknięcie na właściwym żołnierzu to naprawdę wielka sztuka, gdyż komputer zaznacza kilka stojących w pobliżu postaci. Grrr! Żołnierze giną zaś tak szybko, że (nie posiadają dodatkowej ochrony) użycie magów do ich leczenia, może okazać się rzeczą spóźnioną. Tyle o najważniejszych wadach gry, pora na garść zalet. „Warlords" jest nadal tym samym, doskonale nam znanym stratego-rolplejem. Gromadzenie zapasów i ćwiczenie bohaterów to największe zalety gry. Dają piekielną radochę i powodują, że znajdując kolejny artefakt czy dobywając odnalezionego w ruinach miecza, przeszywa nas radosny dreszcz. Co znajdziemy w kolejnym skarbcu? Czy zaanektowane kopalnie nie padną łupem wroga? Jak wydłubać patrzałki durniowi wzywającemu ze szczytu góry kolejne kohorty umarlaków? Te i inne bolączki potrafią rozsierdzić do białości, ale zaraz po ich rozwiązaniu zalewa nas fala satysfakcji. Oto największa zaleta „Battlecry" - grywalność!

Grę jednak stworzono w dość... hmm, leciwy sposób. Mamy tutaj izometryczny widok 2D z dość ciekawie wyrenderowanymi obiektami i bohaterami, których animacje są poprawne... i nic więcej. Stworzonym przez ludzi z SSG bohaterom brakuje ducha. Sklecone nieco pospiesznie i pod dziwnym kątem postacie nie mają w sobie majestatu takiego „Age of Empires". W przypadku starych wersji „Warlords" nadrabialiśmy wyobraźnią. Ale były to czasy Amigi i raczkującego PC! Chcemy orgii barw, Panowie! Podobnie jest z dźwiękiem, reprezentowanym dość symbolicznie. Brakuje temu dziecku geniuszu ojców, co niestety rzutuje na ogólną ocenę. Mamy nadzieję, że to się nie powtórzy, gdyż zbyt kochamy tę serię, nawet w jej RTS-owym wydaniu. A może... zwłaszcza w nim?

BLACK MAIL

Za: Ewolucja bohatera, zróżnicowanie jednostek.

Przeciw: Średnia grafika i muzyczka, kiepskie wybieranie jednostek.

Interesująca i dość wciągająca, ale przeznaczona tylko dla maniaków.

WERDYKT **77%**

ALTERNATYWNE Age Of Empires 2 **84%** Age Of Wonders **72%**

RING

Gra artystyczna? Czyżby ludzie z Cryo wymyślili nowy gatunek?



To nasze oczy i uszy w grze.









- Wydawca: **Cryo**
- Producent: **Arxel Tribe**
- Premiera: **Wrzesień**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **CD Projekt**
- Strona WWW: **www.cdprojekt.com**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 8x CD-ROM, Win 95/98**

Bardzo lubię gry, które są czymś więcej niż tylko komercyjnym produktem rozrywkowym. Z przygodówek najbardziej trafiają do mnie te o bogatej i rozwiniętej fabule, nie bojące się poruszać tematów trudnych. Toteż do produktów z Cryo mam specyficzne podejście, gdyż właśnie ta francuska firma zawsze miała zapędy do tworzenia produktów ambitnych i niezwykłych, wychodzących poza ramy typowej gry komputerowej.

Dlatego też swoista wewnętrzna „taryfa ulgowa" pozwalała mi nieraz wybaczać pewne oczywiste niedociągnięcia czy błędy, jeśli do głosu dochodziła nietuzinkowa grafika zaprojektowana przez znanego artystę lub oryginalny scenariusz. „Ring" jest jedną z takich właśnie gier. Niestety, jest również dowodem na to, jak łatwo można przedobrzyć i z gry zrobić dzieło sztuki, którym owszem, można się chwilę pozachwycać, ale grać się w to cudo ni w ząb nie da. Weźcie sobie fabularne zakręcenie „Fausta", dodajcie nudę „Pompei" (notabene - wszystkie bliźniaczo podobne i z tego samego studia - Arxel Tribe), pomnóżcie przez dwa i otrzymacie obraz całości.

Tytułowy pierścień to „Pierścień Nibelungów", motyw oparty na skandynawskich podaniach ludowych, a jednocześnie relikt, pewien

> **„Totalny brak określonych celów, to główna bolączka tej gry"**

mit funkcjonujący w dalekiej przyszłości 40 stulecia, kiedy toczy się akcja gry. Wcielamy się w postać Ishu, dziwnego człowieka o niebieskiej skórze, który... no właśnie, nie bardzo wiadomo nawet, co ma zrobić. Pewnie ogólnie ocalić świat, ale enigmatyczny głos w intrze nie wyjaśnia nam dokładnie, o co chodzi. Mówi jedynie o „podróży", „odkrywaniu" itp. Po będącym pokazem kunsztu grafików z Arxel Tribe dynamicznym intrze lądujemy na dziwnej platformie lewitującej pośrodku kosmosu, nie mając pojęcia, co dalej. Totalny brak określonych celów, to główna bolączka tej gry. Co prawda po pewnym czasie (długim niestety) zaczyna nam coś tam świtać. Jednak większość gry spędzimy na wałęsaniu się po pustych i zimnych lokacjach, jeżdżeniu myszą po ekranie w poszukiwaniu aktywnych miejsc, a następnie używaniu wszystkiego na wszystkim, modląc się, aby zadziałało. A zagadki są niezbyt logiczne.

„Ringa" ogląda się wspaniale. Widać rękę artysty. Nad graficznym projektem całości czuwał Philippe Druillet, znany na cały świat autor komiksów. Oprawa jest więc konsekwentną realizacją pewnej wizji czegoś, co można nazwać „cyber-fantasy". Każdy najdrobniejszy detal wygląda na przemyślany. Karzeł jest skrzyżowaniem Tolkienowskich opisów z cyborgiem. Jednooki bóg z opery Wagnera (Wotan) ma w czaszce przerażający implant. Wszystkie lokacje to połączenie mrocznych jaskiń i lasów, wziętych jakby prosto z podań wikingów, z przyszłościowymi konstrukcjami ze szkła i metalu. „Ring" to wspaniała uczta dla naszych uszu. Cały czas towarzyszy nam opera Wagnera, nagrana przez Wiedeńską Orkiestrę Symfoniczną. Uczta doprawiona dla smaku niezłym udźwiękowieniem i polską ścieżką dialogową, która (uwaga!) wypada lepiej niż w oryginale. Niestety, praktyczny brak akcji, nielogiczność i pustka zagadek oraz rozwlekłość całości powodują, że grywalność jest mizerna. **VOXEL**

KROK PO KROKU

Jednym z fajniejszych elementów gry jest wstawka filmowa, którą możemy obejrzeć przy przechodzeniu z lokacji do lokacji. Normalnie obserwujemy grę z perspektywy pierwszej osoby, ale każdy nasz krok ilustrowany jest kilkusekundową animacją z perspektywy trzeciej osoby. Co ciekawe, autorom nigdy nie kończą się pomysły na nowe ujęcia i pozycje kamery.

Za: Artystyczna grafika, piękna muzyka, dobre spolszczenie.

Przeciw: Znikoma grywalność. Ta gra nie wciąga.

Kupować na własną odpowiedzialność.

WERDYKT 50%

ALTERNATYWNE Faust 80% Atlantis 2 83%

KRYSZTAŁOWY KLUCZ

Tylko walorom bojowym modelu Jaghd52 zawdzięczacie powstanie tej recenzji.







Wszystko co tutaj zobaczycie przypomina do bólu produkty firmy Cryo.

- Wydawca: **Dremcatcher Interactive**
- Producent: **Coda**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **79.00**
- Dystrybucja: **Coda**
- Strona WWW: **www.coda.com.pl**
- Wymagania: **P133, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Za sprawą opisywanego przeze mnie produktu, mój mózg niejednokrotnie dochodził do temperatury wrzenia, a większość znajdujących się w nim obwodów uległa przepaleniu. Dlatego też, proszę Was o wyrozumiałość podczas czytania tego tekstu, gdyż pisał go człowiek nie w pełni władz umysłowych.

Wątek fabularny „Kryształowego Klucza" opiera się na motywie wysłanego na Ziemię, zaszyfrowanego sygnału z gwiazd. Po rozkodowaniu go dowiadujemy się, że jakiś jegomość o imieniu Ozgar został pokonany, ale w dalszym ciągu stanowi zagrożenie. Jedna z kolonii - Suralon, tonie i wszyscy mają stawić się na planecie o nazwie Arkonia. Po kilku dniach od przechwycenia dziwnej wiadomości nad Ziemią pojawia się obcy statek i wysyła satelity, które po wejściu na orbitę równikową powodują zmiany klimatyczne wywołane ruchami tektonicznymi Ziemi. Nie muszę chyba dodawać, że osoba dowodząca najeźdźcami z kosmosu, to rozwścieczony swoją ostatnią porażką Ozgar. W takich to okolicznościach jedyną ostatnią nadzieją Ziemian jesteś Ty, Drogi Graczu. Obowiązujące zasady w grze, a także jej wygląd przypominają produkty Cryo, (myślę tu o „Atlantis"). Widoki, które przyjdzie Wam obserwować kojarzą mi się ze zdjęciami z albumu fotograficznego. Pomiędzy kolejnymi lokacjami przechodzimy poprzez kliknięcie myszą na danej scenerii. Oczywiście, jak w większości gier tego gatunku, nie będziecie mogli poruszać się w każdym kierunku, który Wam się spodoba, a zostaniecie ograniczeni tylko do tych, na zwiedzanie których pozwolili Wam twórcy. Programiści gry zadbali o zróżnicowanie odwiedzanych przez nas planet. Każda z nich ma swój niepowtarzalny klimat. Przyjdzie Ci poruszać się po piaskach pustyni i po pełnych roślinności lasach tropikalnych, a od czasu do czasu zapoznasz się też z zaułkami jakiegoś miasta nieznanej Ci cywilizacji. Do poruszania się między planetami służą specjalne portale, do których uruchomienia będziesz potrzebował tytułowego klucza. Jednym z pierwszych zadań, jakie stanie na Twojej drodze, będzie właśnie odnalezienie go, a powiem, że został sprytnie ukryty. Żeby tego było mało, wspomniany klucz składa się z kilku części, które także wymagają odnalezienia, a każda z nich umożliwi Ci zwiedzanie kolejnych planet. Gra od strony wizualnej prezentuje się całkiem sympatycznie i chociaż do wspomnianego przeze mnie „Atlantisa" nie ma co porównywać, to scenerie są wystarczająco czytelne i nie powinny sprawić nikomu trudności w rozszyfrowaniu, czemu w danej chwili się przypatruje. Na szczególną uwagę zasługują efekty dźwiękowe. Zostały one wykonane bardzo starannie i często się zdarza, że najmniejszy dźwięk może oznaczać, iż właśnie coś uruchomiłeś. Muzyka swoim nastrojem dostosowuje się do charakteru lokacji, w której obecnie się znajdujesz i wzmaga pewną aurę tajemniczości. O osobach, które brały udział w polonizacji „Kryształowego Klucza", nie mogę wyrazić zbyt pochlebnej opinii. Pomimo tego, że gra jest praktycznie pozbawiona tekstu, udało mi się wychwycić kilka błędów. Najbardziej chyba rażący z nich, to nazwa twórców, którzy w polskim tłumaczeniu nazywają się „kredytami". Inną rzeczą, która przemawia na niekorzyść gry jest to, że zapewni ona graczowi prawdziwą rozrywkę przy pierwszym podejściu. Mimo tego, iż programiści nad „Kryształowym Kluczem" głowili się przez pięć lat, gra swoim wykonaniem prezentuje raczej mierny poziom. Polecałbym ją tylko zatwardziałym miłośnikom tego gatunku. **A-PATCH**





„Gra swoim wykonaniem prezentuje raczej mierny poziom"



Za: Klimat rozgrywki.

Przeciw: Słaba fabuła i oprawa graficzna.

Produkt przeciętny i nie wymagający od gracza zbyt wiele. Polecamy początkującym.

WERDYKT 45%

ALTERNATYWNE Atlantis 2 **83%**

„WARLORDS" TOWARZYSZYŁO MANIAKOM STRATEGII OD ZAWSZE. W MOMENCIE, W KTÓRYM POSTANOWIONO STWORZYĆ KLASYCZNĄ (OBOK „CYWILIZACJI") GRĘ TUROWĄ PRZEDSTAWIAJĄCĄ ŚWIAT RODEM Z TOLKIENOWSKICH BAZGROŁKÓW, W HISTORII PRZEMYSŁU KOMPUTEROWEGO POJAWIŁ SIĘ PRAWDZIWY FENOMEN.

Konkurs GK

CO OZNACZA SŁOWO WARLORDS?

NAGRODY:

- 5 GIER „GROUND CONTROL"
- 5 GIER „WARLORDS BATTLECRY"
- 5 GIER „WARHAMMER 40K: RITES OF WAR"

PLAY it

FUNDATOR NAGRÓD

WYDAWNICTWO PLAY IT

Ul. Wyspiańskiego 10
33-300 Bielsko-Biała
tel. (0-18) 44-40-560

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA Z DOPISKIEM „WARLORDS", NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO 4 LISTOPADA. ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE GRUDNIOWYM. POWODZENIA!

ALIENS VS PREDATOR GOLD EDITION

Predator poluje na Aliena, Alien chcąc przetrwać zatapia w łowcę swe ociekające jadem kły, zaś Marine... Marine rozwala ich wszystkich!





- Wydawca: **Fox Interactive**
- Producent: **Rebellion**
- Cena: **119.00**
- Dystrybucja: **IM Group**

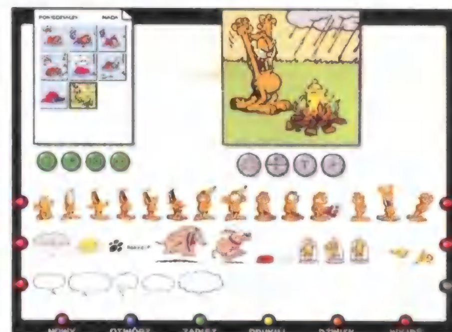
Pojawił się w czasach, kiedy „Quake'a 2" wzniesiono na piedestał i kiedy wszyscy gracze nerwowo wyczekiwali na kolejną produkcję Id Software, „Quake 3 Arena". Niczym bomba atomowa wstrząsnął światem FPP i z miejsca zjednał sobie tysiące fanów. „Aliens Versus Predator" to gra, która dostarczy Ci więcej emocji niż nocny spacer po melinarskich zakątkach Warszawy.

Dosłownie. Nic i nikt (chyba nawet uzbrojony w „bejsbola" dresiarz) nie jest w stanie oddać tego nieuchwytnego momentu, tego ułamka sekundy, kiedy Twoje serce zamiera w przerażeniu, ciało odmawia posłuszeństwa, a na ekranie pojawia się Obcy. Twój palec kurczowo wciska się w lewy przycisk myszki, żeby tylko jak najszybciej załatwić tę maszkarę. Ach... to wspaniałe uczucie.



„Aliens versus Predator" nie stał się jednak pozycją, która zauroczyła wszystkich fanów. Na przeszkodzie do totalnego wciągnięcia się w klimat gry stanęły liczne wpadki, w tym brak możliwości zapisu stanu gry w dowolnym momencie. Autorzy postanowili więc zlikwidować pewne niedogodności, podrasować engine, dodać kilka nowych mapek, broni i wydać całość pod postacią „Aliens versus Predator Gold Edition". A wszystko po to - nie ukrywajmy - by zarobić cenny grosz.

Nie traćmy cennego miejsca nad rozgrzebywaniem się o rozgrywce i zasadach rządzących w grze (nie wierzę, aby ktoś z Was nie słyszał o tym tytule, po prostu nie wierzę). Przejdźmy od razu do meritum - czy warto zainwestować swoje pieniądze i zapatrzeć się w złotą edycję „AVP". I tak, i nie. Jeżeli posiadasz „podstawową wersję" gry, odpuść sobie. Lepiej połącz się przez Internet na jedną z wielu stron, „zassaj" odpowiednie patche, dodatki, mapki i w cenie połączenia masz złotą edycję. „Gold Edition" poleciłbym raczej tym wszystkim, którzy nie mieli jeszcze okazji rozkoszować się przewspaniałym klimatem gry. „AVP GE" jest warte każdych pieniędzy. Gdybyś spytał mnie czy warto kupić grę, bez zastanowienia odpowiedziałbym: „wal śmiało, stary!". **GROOVY**

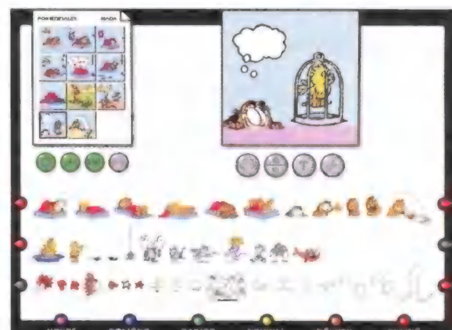


GARFIELD

- Wydawca: **EMME**
- Producent: **EMME**
- Cena: **39.00**
- Dystrybucja: **IM Group**

Czy to z telewizyjnych kreskówek, czy komiksów, ale na pewno każdy z Was zna prześmiesznego, milusiego, słodziutkiego i sympatycznego szydercę Garfielda. Pierwszy komiks z przygodami kota i jego przyjaciół ukazał się w czerwcu 1978 roku i do dziś bawi wszystkie pokolenia.

Sama widziałam w pociągu panią, powiedzmy w wieku balzakowskim, jak zaśmiewała się do rozpuku oglądając obrazki. Popularność tego czasami aroganckiego i zarozumiałego kociaczka wyzwala w odbiorcy wszelkie pokłady pozytywnych energii, pewnie dlatego jest nadal tak popularny. Teraz za sprawą firmy IM Group i my możemy zabawić się w twórcę komiksów. Dodam, że wydawca specjalnie dla młodych odbiorców przeznaczył polski pakiet programów „Twoje komiksy" („Tom i Jerry", „Smerfy", „Lucky Lucke"). Do naszej dyspozycji zostały oddane rozmaite pozy, w jakich dumnie prezentuje się Garfield, przedmioty i bajecznie kolorowe detale, z których opracowujemy poszczególne obrazki. Nie mogło też zabraknąć nieodłącznego misia Garfielda - Pooky'ego, Johna i jego rodziców, psa Odiego, Arlene czy Pana Listonosza. Stworzone przez siebie dzieła możemy później dowolnie aranżować w wybranych przez siebie konfiguracjach tak, by nadać im formę komiksu. Co więcej, jesteśmy w stanie je nawet wydrukować. Jest to program dla wielkich, małych twórców od 6 do 66 lat, którzy chcą zasmakować radości z kreowania komiksowego świata. **MADA**



HIDDEN & DANGEROUS ZŁOTA EDYCJA

Jedna z najlepszych gier w historii powraca!









- Wydawca: **Take 2**
- Producent: **Illusion Softworks**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **Play-It**

Dzięki polskiemu wydawcy, firmie Play-It, mamy wyjątkową okazję otrzymać bardzo grywalny produkt za niezwykle przystępną cenę. Mowa oczywiście o nieśmiertelnym „Hidden&Dangerous", który doczekał się wreszcie tak zwanej „Złotej Edycji".

Gdy ładnych kilkanaście miesięcy temu dotarły do nas pierwsze informacje o tej grze, najwięksi maniacy strategii i miłośnicy II wojny światowej (zadziwiająca jest ta zależność, czyż nie?) zacierali ręce z radości. Oto pojawił się wreszcie produkt, który wychodził naprzeciw wysokim wymaganiom tej grupy. Możliwość dowodzenia zespołem czterech komandosów zrzuconych na głębokim zapleczu wroga, w sercu okupowanej Europy, była pokusą nie do odparcia. Wprowadzenie engine'u 3D i dołożenie doń pieklenie precyzyjnego arsenału z epoki, połączonego z ogromnym realizmem, dało tak wybuchową mieszankę, że jeszcze do dziś ten produkt u niżej podpisanego stoi na honorowym miejscu wśród prywatnych zbiorów.

Mogliśmy wskakiwać w ciuszki nieprzyjaciela, korzystać z uzbrojenia pokonywanych przeciwników i używać standardowego ekwipunku sił specjalnych z epoki, w której dopiero kształtowały się zręby „prawdziwych" komandosów. Widok z pierwszej i trzeciej osoby wraz z dobrze opracowanym menu taktycznym dawał nam szansę doprowadzenia do szczęśliwego końca nawet najniebezpieczniejszych akcji. Jeszcze do dziś cierpnie mi skóra na karku, gdy przypomnę sobie, jak zbliżając się do drzwi z uniesionym Stenem czatowałem na jakiś znak obecności wroga. Illusion Softworks pobił na głowę nawet doskonałego „Commandos" Eidosa. Dlatego właśnie wszyscy miłośnicy mocnych wrażeń i wysiłku umysłowego powinni zainteresować się nową edycją tej fenomenalnej gry, którą oferuje nam Play-It. W pudełku oprócz standardowego „Hiddena" znajdziecie także dodatek „Fight for Freedom" i czapkę z logiem gry. To naprawdę mooocna rzecz!

JAGD52



HARDWARE

CO W SPRZĘCIE PISZCZY. HARDWARE'OWY PRZEGLĄD RYNKU

ROZGRYWKI NA DUŻEJ PRZERWIE

NOWOŚCI

■ Soltek, znany wszystkim producent płyt głównych zrobił coś, o czym miłośnicy produktów AMD mogli dotąd tylko marzyć. Powstała bowiem przejściówka pozwalająca na wykorzystanie procesora Socket A na płytach ze złączem Slot A.

■ Na rynku powinny się za moment pojawić dyski twarde Seagate Barracuda III. Niech żyje ATA 100!

■ Wreszcie będzie można kupić kości pamięci DDR SDRAM! W Polsce jeszcze na to poczekamy, natomiast tzw. Zachód doczekał się już układów mających pracować z częstotliwością 266 MHz. Cena? Tylko 90$ za 64 MB!

■ I news hardwarowo-gierowy. Epic, twórcy fenomenalnego „Unreala" związali się na stałe (to bardzo lapidarne określenie w tak niestałym interesie). Najnowsze gry z tej stajni wyjdą z... banerkami nVidii!



Dziś przedstawiamy kolejną porcję przenośnych gierek firmy RADICA. Skoro już po wakacjach, to umilą nam one czas przejazdu środkiem komunikacji.

■ Producent: **Radica**
■ Dystrybucja: **Manta**
■ Cena: **Tel. (022) 643-54-20**

Włapska wpadły nam trzy produkty. Na pierwszy ogień idzie Stealth Assault. Jest to „symulator" super uzbrojonego i ultra-nowoczesnego myśliwca, niewidzialnego dla radarów. Całe urządzenie przykładamy do oczu i naszym zadaniem jest załatwienie wszystkich wrogich samolotów, jakie się ukażą.

Do dyspozycji mamy karabin maszynowy i pociski powietrze-powietrze. Zadanie ułatwia nam radar, pokazujący, gdzie znajdują się nasi wrogowie. Najfajniejszą sprawą jest sterowanie myśliwcem. Zamiast posługiwać się przyciskami... wystarczy przechylić zabawkę w żądaną stronę. To wszystko dzięki technologii VMS. Zabawa jest przednia, brakuje tylko nieco kolorowego wyświetlacza.Kolejna gierka przeznaczona jest dla mistrzów kierownicy. Kiedy jedziesz samochodem i nie prowadzisz, możesz rozegrać swój własny puchar w „Grand Prix 2000". Zabawka naszprycowana jest nowoczesną technologią tak, że można się poczuć jak za kierownicą prawdziwej fury z F1. Gazu dodajemy trzymając za „nóżkę", kierujemy kierownicą podobną do tych z prawdziwych samochodów Formuły. Zabawa uzależnia, dzięki dużej miodności i całkiem niezłej (jak na możliwości takiego „maluszka") grafice.



A że zima się zbliża, czas pomyśleć o adekwatnych do tej pory roku sportach. Możemy sobie potrenować w domu snowboarding za pomocą kolejnego produktu firmy RADICA. Tym razem obejdzie się bez naciskania jakichkolwiek klawiszy. Po prostu wybieramy trasę i... wchodzimy na deskę. Zaczyna się jazda. Musimy teraz manewrować cielskiem jak na stoku!. Aby zdobyć dużo punktów, nie wystarczy zjechać! Trzeba wykonać niejedną ewolucję! Poziom trudności jest tak wyważony, że trudno odejść szybko od deski. Chyba że osiągnie się już wszystko, a na to szybko liczyć nie można. Jedynym mankamentem zabawki jest ograniczenie wagowe - wleźć na nią może tylko osobnik do 80 kilogramów. Dlatego Hot musiał się obejść smakiem.

HOT



RADICA: KONKURS!!!

UWAGA! Jeśli chcesz zostać szczęśliwym posiadaczem opisywanych zabawek, prześlij swoje spostrzeżenia odnośnie opisywania takich gadżetów w dziale hardware'owym, a weźmiesz udział w losowaniu. Mile będzie widziana ocena i uwagi dotyczące innych działów „Gier Komputerowych". Co chcielibyście na naszych łamach zmienić, ulepszyć, poprawić? Czekamy na Wasze propozycje do końca października. Listy należy przesyłać na adres redakcji: Gry Komputerowe, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa lub na adres e-mail gk@cgs.com.pl z dopiskiem RADICA.

OPTIBOX C533

Gdy masz piekielnie mało miejsca, zajmujesz się tworzeniem baz danych lub po prostu tniesz w starsze gry - mamy coś dla Ciebie.

■ Producent: **Optimus**
■ Cena: **ok. 3000.00 (z VAT)**

Optibox z racji swego niecodziennego wyglądu, bardzo nas zaintrygował. Wszystko co najistotniejsze upchnięto w małej obudowie, którą można podsunąć pod monitor lub postawiwszy na krótszym boku wetknąć w ciasnotę biurka. To największy z atutów tej maszyny, bo gracze będą mieli z niej pożytek średni.

Sercem tego maleństwa jest doskonale nam znany Celeron 533, co jak na dzisiejsze standardy jest rozwiązaniem wystarczającym. Gorzej za to z kartą graficzną, która oparta na Intelowskim I752, nie jest najlepszym rozwiązaniem dla giercujących. Z racji swych gabarytów płyta główna P6IWP-Fe oferuje tylko dwa sloty PCI, ale tę niezbyt sympatyczną sytuację ratuje zintegrowana z płytą karta dźwiękowa CMI 8738 (bardzo dobrze zdaje egzamin w „udawaniu" SB!). Zabudowany CD LGx48 jest za to bardzo wygodnym uzupełnieniem całości (choć przydałoby się DVD).



W środku znajdziemy także „twardziela" firmy Seagate o pojemności 10 GB, co jest wielkością zupełnie przyzwoitą i wystarczającą, nawet do bardziej zaawansowanych zastosowań. Atutem tego kompa jest ciekawe wyprowadzenie na przednią ściankę obudowy złącz USB - to powinno ucieszyć fanów nowoczesnego drukowania czy skanowania.

Ten komputer przyda się tym wszystkim, którzy cenią przestrzeń własnego biurka i nie potrzebują wielkich mocy przeliczeniowych. To naprawdę jest komputer, który można wziąć pod pachę i zanieść do kumpla, by popykać w multi-playerze, czemu sprzyja zabudowana karta sieciowa. Optimus gwarantuje wysoką jakość swych produktów, co przy dość przystępnej cenie (i dorzuceniu przez producenta ciekawego oprogramowania) czyni zakup Optiboxa dość interesującym. **BLACK MAIL**

DOCUPRINT C11

W naszym nieustającym cyklu prezentacji drukarek, dziś polecamy najnowszy model Xeroxa.

■ Producent: **Xerox**
■ Dystrybucja: **AB S.A.**
■ Cena: **Tel. (022) 837-40-60**

Użytkownikom domowego sprzętu drukującego, firma ta z pewnością najbardziej kojarzy się z wielkimi, nowoczesnymi i przede wszystkim bardzo drogimi modelami sprzętu dla firm. Tymczasem Xerox od dość dawna istnieje na rynku tzw. indywidualnego klienta, oferując mu sprzęt o wysokiej jakości za dość przystępną cenę.

Doskonałym tego przykładem jest prezentowany dzisiaj model C11. Daje on nam możliwość druku w rozdzielczości 1200x1200, co powinno zadowolić każdego użytkownika. W zasadzie tworzenie wydruków dokumentów tekstowych zadowala się jedną trzecią oferowanej rozdzielczości, ale w przypadku wydruków kolorowych przewaga Xeroxa nad konkurencją staje się dość widoczna. Efekt ten zdaje się pogłębiać, jeśli klient odkryje, że do wykonania wydruków o jakości fotograficznej nie jest mu potrzebna specjalna kaseta z oddzielnym tuszem! Bardzo satysfakcjonująca jest szybkość działania urządzenia, która oscyluje wokół 8-9 wydruków w czerni na minutę, zaś do 4-5 w kolorze. Zastosowanie maksymalnej rozdzielczości oczywiście powoduje, że nasze urządzenie ssie tusz niczym Smok Wawelski wodę z Wisły, ale za doskonałość trzeba płacić. Ilość typów materiałów, na jakich możemy drukować jest bardzo duża - od kopert i klasycznego A4 po folie i arkusze do kalkomanii. Do drukarki dołączony jest zbiornik z czarnym i 3-kolorowym tuszem, brakuje za to (cóż za klasyka!!!) kabla, który nabyć musimy oddzielnie. Urządzenie działa w zasadzie w każdym środowisku (choć Linuxa nie wymieniono!), a jedyną dostrzegalną jej wadą jest głośność pracy - 52 decybele, to stanowczo za dużo. **BLACK MAIL**



NOWOŚCI

■ Dopiero w pierwszej połowie 2001 roku będziemy mogli się sycić Celeronami działającymi na szynie 100MHz. Wiemy już na pewno, że podstawowy model tej serii procesorów Intela będzie taktowany częstotliwością 850MHz.

■ AMD oficjalnie powiadomił swoich kooperantów, iż w ciągu nadchodzącego roku całkowicie wycofa się z produkcji układów opartych na starym łączu Socket 7.

■ Choć to nie nasze podwórko, ale warto z ciekawości o tym wspomnieć. Udało się bowiem firmie Sega otworzyć sieć dla graczy posiadających Dreamcasta. Na razie można na niej pociąć w „Sega Sports NFL 2K1" oraz „ChuChu Rocket". Bonusem przy wykupieniu usług SegaNetu ma być... klawiatura do tej konsoli. Czekamy na dodanie stacji dyskietek i kieszeni na zewnętrznego HD!

■ Polska Telewizja Kablowa otrzymała wreszcie koncesję na świadczenie usług telekomunikacyjnych! Mieszkańcy Warszawy i Krakowa, którzy skorzystają z usług tej sieci telewizyjnej będą mogli hasać po necie. Podobno bez lagów...

■ Posiadacze Windows 2000 i pochodnych tego systemu, drżyjcie! Oto od naszych południowych sąsiadów dotarł wirus o słodkiej nazwie Win2K/Stream. Potrafi on bardzo sprytnie podpiąć się pod plikami EXE i bazuje na charakterystycznej cesze W2000 - podpina się pod jeden ze strumieni danych wykorzystywanych przy obsłudze formatu NTFS, bawiąc się w ukrywanie jego prawdziwej zawartości. Jeszcze gorzej może to wyglądać, gdy przeniesiemy go do klasycznego FAT i FAT32. Spece od oprogramowania antywirusowego już nad tym pracują. A miał to być „bezpieczny" system...

NOWOŚCI

■ Creative Labs przestawia się na nowe układy. Właśnie została zakończona produkcja „starych" kart, czyli klasycznego GeForce 256. Firma zamierza zainwestować w tańszą wersję urządzenia (tzw. GeForce 2 MX), która powinna ukazać się również w wersji na... slot PCI!

■ Firma DCS zaprezentowała niedawno ciekawą płytę główną, która może zainteresować ludzi lubiących „chuchać na zimne" i tych, którzy czują się zdezorientowani w chaosie panującym na rynku procesorów. To P3SAE - płyta, na której znajduje się Slot 1 i... Socket 370! Użycie chipsetu Intel 815E i zintegrowany system audio, dają nam prawdziwie mocarnego combosa!

■ BSA, firma odpowiedzialna za ściganie kopii programów „legalnych inaczej" i ich „dystrybutorów", przez wakacje wykonała ponad pięćdziesiąt uderzeń na największe giełdy komputerowe w Polsce (i nie tylko). Pocieszający jest fakt, że ktoś w tym kraju próbuje hamować zalew pirackiego oprogramowania. Powodzenia, Panowie!

■ Miło nam donieść, że firma Seagate zdobyła prestiżową nagrodę Ameristar za opakowanie na hadeki o nazwie SeaShell. Zapewnia ono zwiększoną ochronę dysków twardych przed uszkodzeniami powstałymi w wyniku wstrząsów, wyładowań elektrostatycznych, podczas produkcji, transportu oraz montażu w komputerach. Cechuje je dziesięciokrotna redukcja wstrząsów oddziaływujących na dysk oraz odporność na wstrząsy do 1000 g.

■ Intel nie przestaje nas zadziwiać wprowadzeniem (dosłownie za moment) swego najnowszego dziecka - Pentium IV. A tymczasem na rynku nie ma jeszcze ani jednej płyty dedykowanej temu układowi. Zmienić to ma Gigabyte swoim modelem GA-8TX z chipsetem I850. Nawet nie pytajcie o cenę...

POTĘGA PERYFIERIÓW

Każdy z nas, graczy skazany jest na ich używanie. A towarzyszą one komputerowej zabawie od zawsze.

To właśnie dzięki fenomenalnym zaletom plastikowych przyjaciół, każda następna godzinka nad symulatorem czy typową zręcznościówką, przynosi tyle zadowolenia. Dziś chcielibyśmy przedstawić Wam komplet urządzeń dla fanów symulacji. To za ich sprawą, każdy może się poczuć prawdziwym podniebnym łowcą.



THRUSTMASTER TOP GUN PLATINUM

■ Producent: **Thrustmaster**
■ Dystrybucja: **Action**
■ Cena: **109.00 (z VAT)**

To chyba najczęściej spotykany gadżet przy każdym pececie. Mowa rzecz jasna o joyu, którego w tym przypadku dość długaśna nazwa ukrywa jedno z ciekawszych urządzeń na rynku. Thrustmaster Top Gun jest bowiem przykładem na tzw. combo (witaj plejowa terminologio!). Ma bardzo ciekawy, nowatorski, a jednocześnie arcywygodny kształt, doskonale leży w dłoni i posiada nad wyraz przyjemny układ fire'ów. Znajdziemy tutaj na szczycie urządzenia klasyczną „kulkę" służącą do rozglądania się po wirtualnym kokpicie oraz cztery fire, z czego jeden jako żywo przypomina język spustu w broni palnej. Szczególnie ciekawym rozwiązaniem jest umieszczenie jednego z przycisków pod małym palcem zaciśniętej dłoni - tryb zmieniania uzbrojenia został wywalony do góry kółkami! Masywna podstawa z gumowymi podkładkami daje pewność utrzymania urządzenia na miejscu, zaś ulokowana z lewej strony przepustnica (dość jednak prymitywna) pozwala na większe zintegrowanie się z grą. Jedyną zauważalną wadą Top Guna jest jego... praworęczność. Niestety, piloci używający lewej dłoni będą musieli zakupić inne urządzenie, bo drążek przez swój specjalizowany kształt uniemożliwia im posługiwanie się nim. Ogólnie rzec biorąc, jest to urządzenie dość udane, a dzięki zastosowaniu własnych sterowników nie powinno być z nim kłopotu pod Windows.

ATTACK THROTTLE

■ Producent: **Thrustmaster**
■ Dystrybucja: **Action**
■ Cena: **268.00 (z VAT)**

Czym jest dla każdego maniaka symulatorów prawdziwa przepustnica regulująca ciąg silnika, tego chyba nie muszę tłumaczyć. Dopiero jej użycie pozwala w pełni delektować się zabawą, czyniąc ją jednocześnie trudniejszą, ale i przyjemniejszą. Attack Throttle należy do tej rodziny gadżetów, które swym nieskomplikowanym kształtem i dużą żywotnością towarzyszą graczowi przez długie lata. Dzięki zastosowaniu dedykowanych mu sterowników można dowolnie skonfigurować cztery przyciski znajdujące się na głowicy urządzenia, co znacznie ułatwi rozgrywkę. Opisywana przepustnica jest jednocześnie kluczowym elementem w systemie trzech urządzeń, które testowaliśmy. Bowiem to dzięki jej obecności możemy podpiąć do kompa pedały i joya, tworząc zwarty „krwioobieg". Oczywiście każde z tych sprzętów funkcjonuje również oddzielnie, lecz dzięki zastosowaniu właśnie takiego „rozgałęziacza", jakim będzie Attack Throttle, całość funkcjonuje wyśmienicie. Jedyną, zresztą niewielką wadą opisywanego urządzenia jest mała podstawka, na której umieszczono dźwignię z przyciskami. Przy nerwowych, dynamicznych ruchach utrzymujące ją na stole gumki mogą okazać się niewystarczające. Cała reszta jest prosta i wytrzymała.



ELITE RUDDER PEDALS

■ Producent: **Thrustmaster**
■ Dystrybucja: **Action**
■ Cena: **346.00 (z VAT)**

Oto i prawdziwe zwieńczenie dzisiejszej serii. Największy, najcięższy i chyba najbardziej kojarzący się z „prawdziwym lataniem" element wyposażenia kabiny pilota (oczywiście poza obcinarką do cygar). Tylko ludzie, którzy mieli okazję polatać na PRAWDZIWYCH samolotach doceniają ich obecność. Obsługa sterów kierunku za pomocą klawiatury jest dla nich niczym lizanie ciastka przez szybę. Ten produkt doskonale uzupełnia dwa pozostałe. Co prawda brak mu stałego zamocowania do podłoża (co zresztą byłoby dość trudne), ale masa własna i nacisk stóp „pilota" doskonale utrzymuje je na miejscu. Obecność pedałów nie jest niezbędna do pogrywania, ale za to właściwe ich skonfigurowanie w dobrym symulatorze, przynosi wyśmienite efekty. Wystarczy powiedzieć, że prowadzenie walki kołowej w myśliwcu klasy Me109 z użyciem tego urządzenia nagle pozwala nam wykorzystać wszystkie atuty tej konstrukcji w figurach pionowych. Polecam!

Prezentowane dziś urządzenia są w swej klasie jednymi z najtańszych gadżetów, przez co połączenie ich w zwarty system nie byłoby zbyt wielkim przeciążeniem dla budżetu. Wykonanie takiej operacji zaowocuje naprawdę niesłychanym podniesieniem komfortu gracza i... realizmu gry!

BLACK MAIL

PORADY & TIPSY

OTO NASZA REDAKCJA RUSZA NA ODSIECZ CZYTELNIKOM

■ RECENZJA **GK #9/00** ■ WERDYKT **86%**

DARK REIGN 2

Witaj w mrocznym świecie „Dark Reign 2". Specjalnie dla Ciebie wyruszyliśmy w tę niebezpieczną podróż. Mamy nadzieję że docenisz nasz trud, Komandirze!

Strategia walki i systemu budowy armii odbiega od szablonu większości RTS-ów, budowanie tylko największych i najlepszych jednostek nie zapewni wygranej bitwy. Równie ważne jak ciężkie, opancerzone czołgi czy artyleria, okazują się mniejsze i pozornie słabe jednostki. Doskonale i skutecznie uzupełniają one oddziały ciężkich jednostek. Stanowią także nieodzowne ogniwo całego systemu defensywy. Najskuteczniejszą strategią okazać się może staranne wyważenie rodzajów jednostek, odpowiednio do rodzaju wykonywanego zadania.

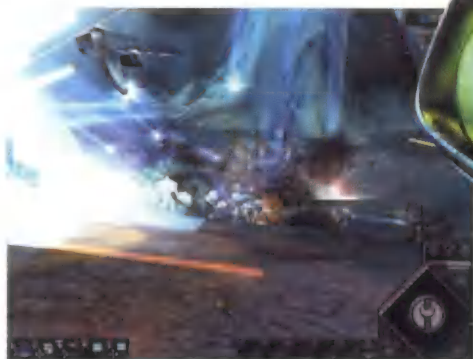


SPRAWLERS

CHAPTER 2
RETURN OF TORGA

CELE
1. **Uwolnij Vooduna z bazy J.D.A.**
2. **Eskortuj Vooduna do Shrine.**

W miejscu, gdzie zacząłeś misję, wybuduj bazę: Command Center, fabryki i inne niezbędne Ci budynki. Po prawej stronie, na radarze, widoczny jest cel misji. Aby do niego dotrzeć, musisz obejść góry. Tuż przed dojściem do celu natkniesz się na spory oddział wroga, działka i ich bazę. Zbierz dziesięciu żołnierzy i zabij strażników pilnujących więzienia, a następnie zlikwiduj działka. Jeżeli wokół więzienia kręcą się jeszcze jakieś wrogie jednostki, zabij je wszystkie. Teraz zniszcz jeden z Force Fence Emitter. Gdy to zrobisz, zniknie osłona blokująca dostęp do więźnia. Podejdź do Booda Shoun'a (oswobodzonego więźnia) - teraz będziesz mógł nim sterować. Zaraz, na radarze ukaże Ci się punkt, do którego musisz go doprowadzić. Pilnuj, aby wróg go nie zabił, bo w przeciwnym wypadku misja skończy się niepowodzeniem. Zanim poprowadzisz Booda do punktu ewakuacji, wyprodukuj około czterech GOGO, sześciu żołnierzy i dołącz ich do jego eskorty. Teraz udaj się w kierunku centrum mapy, a następnie na północ. W pobliżu punktu ewakuacyjnego zaatakują Cię dwie grupy żołnierzy. Miejsce, do którego musisz odstawić Booda nazywa się Togran Temple.



CHAPTER 3
WHO WATCHES THE WATCHMEN

CELE
1. **Eskortuj RIG-i do uszkodzonej bazy.**
2. **Zniszcz bazę wroga, w której znajduje się Relay Station.**
3. **Chroń stację przekaźnikową przed bombardowaniem do czasu, aż dane nie zostaną odzyskane.**

Zaraz po rozpoczęciu gry skieruj wszystkie swoje jednostki w lewy róg mapy, gdzie znajdu-





ją się szczątki Twojej bazy. Po dotarciu do nich dobuduj Command Center, Gaarage, Scaver Hut i Barracks. Następnie, wyprodukuj pięć GOGO, sześć Fiend'ów oraz Scaver'a, po czym zaprowadź ten cały dorobek do centrum mapy. Gdy dojdziesz do mostu, przejdź przez niego i udaj się na północ. Dojdziesz do drugiego mostu, w pobliżu którego znajduje się Taelon. Przepraw się teraz przez most i idź dalej do góry, aż dojdziesz do skrzyżowania, na którym skręć w lewo. Ta droga poprowadzi Cię do bazy JDA. Relay Station - to Twój cel, który ulokowany jest w jej centrum. W pobliżu złoża znajdującego się niedaleko mostu stwórz budynki do produkcji wojska. Teraz zniszcz bazę wroga, to jest Twój drugi cel misji. Wokół Relay Station wybuduj jak najszybciej wieżyczki przeciwlotnicze (im więcej, tym lepiej) i postaw koło nich Scavera. Przez następne pięć minut nie możesz dopuścić do zniszczenia Relay Station. Po upływie tego czasu ostatnie zadanie zostanie wykonane.

CHAPTER 4
RIVER RAID

CELE
1. Zabij wszystkie jednostki JDA w zniszczonej bazie.
2. Zlikwiduj wszystkie jednostki JDA w podanym punkcie.
3. Zniszcz bazę usytuowaną wzdłuż rzeki.

Idź drogą prosto przed siebie, aż dojdziesz do budynków swojej bazy, okupowanych przez wroga. Zaraz przed wejściem na jej teren zaatakuje Cię kilku żołnierzy, a chwilę później natkniesz się na działko. Musisz odbić bazę i aby to wykonać, zabij wszystkich żołnierzy JDA. Gdy będzie już Twoja, wybuduj Command Center. Po chwili, na radarze zobaczysz zaznaczone zielonym punktem złoża Taelonu strzeżone przez jednostki wroga. Prowadzi tam droga biegnąca przy złożach Taelonu, tuż obok Twojej bazy. Do przerzucania swoich sił w pobliże przeciwnika używaj Air Barage, jest to szybki i łatwy sposób. Po zlikwidowaniu wroga przy złożu otrzymasz nowe zadanie - zniszczyć bazę JDA, która znajduje się naprzeciw Twojego portu, po drugiej stronie zatoki. Wyprodukuj 10 Hydrofoil, popłyń w kierunku bazy wroga i zniszcz wszystkie budynki w zasięgu ich ognia. Jeśli straciłeś jakieś statki, wybuduj ich tyle, abyś miał znowu dziesięć. Pozostaw je w zatoce, ponieważ komputer będzie starał się odbudować budynki, które wcześniej zniszczyłeś. Teraz zapakuj Banshee i Voodun na pokład Air Baraga i wyślij go do zatoki. Po wysadzeniu ich na ląd skieruj się w lewo, w kierunku Command Center wroga. Będzie się tam znajdować także kilka innych budynków. Zabierz teraz statki z zatoki i wyślij je wzdłuż brzegu, zniszcz nimi wszystkie wieżyczki i kamery. Jeżeli niektóre z wieżyczek będą poza ich zasięgiem, to oddeleguj tam żołnierzy.

CHAPTER 5
INTELLECTUAL PROPERTY

CELE
1. Znajdź i przejmij fabrykę broni.
2. Przejmij Scaver'em Juggernauts.
3. Zniszcz Prototype Factory.
4. Doprowadź Juggernaut'y do punktu ewakuacyjnego.

Wybuduj bazę tuż za złożem i postaw wokół niej trzy Sky Sweeper i trzy Avger Turret plus dodatkowe dwie Camera Tower. Wyprodukuj jeszcze jedną żniwiarkę. Po lewej stronie znajdziesz wodę - wybuduj tam Wharf. Wybuduj osiem Hydrofoil i dwa Leviathan'y, a potem wyślij je do górnego rogu. Tuż przy lewym rogu znajduje się baza JDA, jej zniszczenie nie jest konieczne. Jeżeli zabraknie Ci surowca, to jedno złoże znajduje się zaraz po lewej stronie od Wharf. Jeżeli chcesz je przejąć, musisz to zrobić szybko, ponieważ cały czas korzysta z niego komputer. Po dopłynięciu do górnego rogu znajdziesz przy prawym brzegu oddziału i wieżyczki JDA. Gdy je obrócisz w pył, wybuduj Air Barage, umieść w nim żołnierzy i koniecznie jednego Scraver'a. Wysadź ich na brzegu, na którym przed chwilą swoją flotą zniszczyłeś JDA. Skieruj ich w prawo, a znajdziesz przesmyk między górami, za którym stoi Prototype Factory i tuż przy niej trzech Juggernaut'ów. Podejdź do nich Scaver'em i odjedź od fabryki. Teraz zniszcz fabryki, a swoje jednostki wraz z Juggernaut'ami skieruj w prawo. Zniszcz Force Door i wyślij żołnierzy wąwozem. Juggeranaut'ów zostaw przy zniszczonych Force Door. W wąwozie zniszcz trzy działka, gdy to zrobisz, możesz spokojnie udać się do punktu ewakuacyjnego, który jest zaznaczony na radarze, zaraz na końcu wąwozu.

CHAPTER 6
A GIFT FOR JUDAS

CELE
1. Zabić Judas Leader.

Masz 30 minut na zlikwidowanie Judas Leader. Jak najszybciej rozbuduj bazę, tak abyś mógł budować Scorpion Tank oraz żołnierzy. Wyprodukuj jeszcze jeden Collector (pojazd do zbierania Taelonu). Nie wypuszczaj się na razie poza swoją bazę, ponieważ 70% planszy jest obstawiona wojskami i działkami wroga, a poza tym większość terenu jest zaminowana. Przez kolejne 22 minuty produkuj czołgi, żołnierzy oraz koniecznie stwórz radar, który pokaże Ci położenie min. Teraz skieruj swoje wojska w kierunku zielonego punktu, naprowadzającego Cię na Twój następny cel. Niestety, jest on w samym środku bazy wroga, która jest bardzo dobrze strzeżona zarówno przed wojskami lądowymi, jak i powietrznymi. Po dotarciu do złóż Taelonu znajdujących się w centrum mapy, skieruj się w lewo. Jedyne wejście do ich bazy znajduje się po lewej stronie. Gdy dotrzesz do bazy, nie zajmuj się żadnymi budynkami ani pojedynczymi jednostkami. Idź w stronę celu, który stoi za barakami i który chroni kilkuosobowa grupa Judas, oraz dwóch medyków (Voodun). Zniszcz szybko medyków, a następnie przywódcę Judas'ów. Gdy zrealizujesz to zadanie, misja zostanie zakończona pomyślnie.

PODPOWIEDZI

- Staraj się, abyś w swoim posiadaniu miał jak największą ilość złóż, inaczej często z braku surowców będziesz musiał zaczynać misję od początku.
- Jednostki JDA wyposażone są w samoodnawialne osłony, jednak aby osłona ta mogła się odnowić, jednostka nie może całkowicie jej stracić. Jeśli tak się stanie, taka operacja nie będzie możliwa. Dlatego podczas bitwy, gdy zauważysz, że jakaś jednostka zbliża się do utraty całej swojej osłony, wycofaj ją w bezpieczne miejsce.
- Jeżeli na którejś z wysp znajdziesz złoże Taelonu, wybuduj Hover Collector i wyślij go tam.
- Do niszczenia wieżyczek Defence Tower oraz Ravager Turret wykorzystuj zawsze jednostki powietrzne lub artylerię.
- Pamiętaj, że Construction RIG może poruszać się także po wodzie.
- Minuj teren wokół swojej bazy, jak i wokół oddalonych od niej złóż Taelonu.
- W przypadku, gdy jednostka(i) JDA teleportują się na teren Twojej bazy, możesz wykorzystać wyjście ich teleportera do teleportacji własnej jednostki. Musisz to zrobić szybko, gdyż „wrota" pozostają otwarte tylko przez chwilę. Poznasz w ten sposób miejsce położenia bazy wroga, ponieważ Telepad JDA znajduje się zawsze w pobliżu ich bazy.

CHAPTER 7
GATEKEEPER

CELE
1. Zniszczyć bazę JDA chroniącą Dome Gate.
2. Zniszczyć Falcon Towers.

W miejscu, w którym zacząłeś znajduje się złoże Taelonu, drugie znajdziesz po prawej stronie, a trzecie, największe, pod skosem od złoża pierwszego. Wybuduj bazę tuż za pierwszym złożem, dzięki temu będziesz miał szybszy dostęp do największego z nich. Baza, która chroni Dome Gate ulokowana jest na samej górze. Uważaj na Falcon Tower, są to dwie wieże o dużej sile rażenia, niszczące zarówno cele lądowe, jak i powietrzne. Nie próbuj niszczyć ich statkami, każda próba będzie skazana na niepowodzenie, gdyż jeden strzał wieży Falcon oznacza jeden zatopiony statek. Przy największym złożu znajdują się dwa wąwozy, w większym z nich natkniesz się na dwa małe złoża obstawione przez niedużą grupę wrogich wojsk. Wyślij tam piętnastoosobową grupę



Scorpion Tank, trzy Cannon, dwa Scavery, Skaner oraz jednego Construction Riga. Wąwozami tymi dostaniesz się do bazy wroga. Zaraz po wyjechaniu z jaru skieruj swoje wojska w lewo na podjazd, którym dostaniesz się na górę, w kierunku bazy JDA. Na górze jedź jak najbliżej lewej ściany. Gdy będziesz mijał złoża Taelonu, rozłóż przy nich swoje Cannony, a następnie wybuduj Camera Tower. Zobaczysz teraz niewielką część bazy wroga. Wszystkie widoczne struktury i wojska zniszcz za pomocą Cannonów, a następnie postaw kolejną kamerę. Na końcu bazy skoncentrowane są liczne wojska wroga, które zaraz po zauważeniu Cię ruszą od razu do walki. Gdy się z nimi uporasz, skieruj się w prawo do mostu. Przejedź przezeń na wyspę i skręć w lewo. JDA umieściło na wyspie kilka jednostek; wytłucz je wszystkie. Gdy ujrzysz drogę, która prowadzi w dół, od razu postaw tam kamerę. Jeżeli nie dostrzegłeś jeszcze Falcon Tower, postaw kolejną kamerę nieco dalej niż pierwszą. Gdy w końcu zobaczysz wieżę, zniszcz ją Cannonem. Po zniszczeniu jej postaw kolejną kamerę, ale niżej niż poprzednie. Drugi Falcon Tower znajduje się na drugim brzegu. Zniszcz go w ten sam sposób co pierwszy.

CHAPTER 8
THE WAY OUT IS THROUGH

CELE
1. Znajdź i zniszcz mechanizm zamykający Dome Gate.

Podążaj cały czas przed siebie. Gdy usuniesz pierwszą grupę żołnierzy, skręć w lewo. W następnym tunelu zaatakuje Cię kolejna, czteroosobowa tym razem grupa żołnierzy. Gdy się z nimi uporasz, zniszcz Control Panel, a uwolnisz Booda Shoun. Wyjdź z więzienia i skręć tunelem w lewo, a kiedy dojdziesz do pomieszczenia, znowu skręć w lewo. Na końcu tunelu dostaniesz trzech dodatkowych ludzi, dwóch Judas, plus ich przywódcę. Aby jednak dołączyć ich do grupy swoich ludzi, musisz skierować ich oraz swoich żołnierzy do góry, do miejsca, gdzie łączą się dwa tunele. Teraz skieruj wszystkich do tunelu, gdzie stoi trzech żołnierzy JDA. W następnym pomieszczeniu skręć w prawo, nieco dalej dostaniesz cztery Rovery. Gdy je dołączysz do grupy, wejdź do następnego tunelu i skręć od razu w lewo. Natkniesz się tu na sporą grupę Sludge Beast. Staraj się, aby cały ogień zbierały Rovery, ponieważ mają osłony, które po krótkim czasie się regenerują. Teraz podążaj cały czas przed siebie. Grupy Sludge Beast będą atakować Cię systematycznie, aż do momentu, gdy dojdziesz do pomieszczenia znajdującego się na końcu. Kiedy wejdziesz do tego wnętrza, od razu zaatakuje Cię duża grupa żołnierzy JDA. Gdy się z nimi już uporasz, skręć w prawo. W pomieszczeniu na końcu tunelu znajduje się Twój cel plus grupa wojsk JDA, którą musisz zniszczyć, aby skończyć misję.

CHAPTER 9
EXODUS

CELE
1. Zniszcz JDA przy portalu.
2. Zaprowadź Scaver do Fission Core.
3. Zlokalizuj Defense Control.

Wybuduj bazę w miejscu, gdzie rozpocząłeś misję. Mimo że jest to ostatnia plansza, to armie wroga nie będą Cię zbyt często nękać. Dlatego też wystarczy postawić wokół bazy cztery Defense Tower oraz trzy Sky Sweeper. Gdy dorobisz się niedużej armii, wyślij ją przez teleport. Miejsce, w którym się znajdziesz bogate będzie w złoża Taelonu. Wybuduj przy nim rafinerie oraz ze dwa działka, które będą ją chroniły. Teleport, z którego przed chwilą skorzystałeś, nie jest jedyny. Są one rozrzucone po całej planszy, jednak zawsze tam, gdzie się pojawisz zaatakuje Cię JDA. Teleportowanie się bez specjalnego powodu, może okazać się ryzykowne, ponieważ jednostki przesyłane zostają poje-



dynczo, a nie w grupach. W konsekwencji, Twoje oddziały mogą zostać zdziesiątkowane przez wroga. Na drugim końcu złóż Taelonu, JDA rozmieściło kilka działek. Pójdź tam i zniszcz je. Baza JDA wraz z Portalem znajduje się przy górnej, prawej krawędzi mapy, w pobliżu jej centralnej części. Teraz musisz zająć się przejęciem Defense Control, których położenie powinien pokazywać komputer na Twoim radarze. Są one chronione przez cztery Setinal Gun oraz niewielką grupę wojsk. Jeżeli komputer nie pokazał Ci jeszcze ich położenia, wybuduj jakąkolwiek jednostkę latającą i wyślij ją na środek jeziora, które znajduje się przy drugim Twoim złożu. Dzięki niej będziesz miał baczenie na cztery obeliski, pomiędzy którymi znajduje się Fission Control. Kiedy odkryjesz pierwszy z obelisków, na radarze ukaże się położenie Defence Control. Gdy odbijesz Defence Control, na radarze pojawią się pozycje pozostałych budynków tego typu. Zbierz teraz swoje wojsko i odbij je z rąk JDA. Po wykonaniu tego zadania pozostanie Ci zniszczyć bazę JDA. Jednak zanim ruszysz, aby to zrobić, obróć w niwecz wszystkie jednostki wodne wroga znajdujące się przy obeliskach. Jeśli ich nie zniszczysz, zaraz po zniszczeniu bazy JDA, jednostki te będą próbowały wyeliminować urządzenie znajdujące się pomiędzy obeliskami, a do tego nie możesz dopuścić. Teraz rozmieść przy teleporcie trzy działka Gun Post i sześć Scorpion Tank. Następnie umieść jednego Scaver'a w Air Barage i wyślij go do Fission Control, znajdującego się przy obeliskach. Pokręć się nim troszkę wokół niego, dopóki drugie zadanie nie zostanie zatwierdzone przez komputer. Gdy tak się stanie, dostaniesz kolejne dwa zadania do wykonania.

CHAPTER 10
EARTH DESCENDING

CELE
1. Wejdź do portalu.
2. Broń Fission Core oraz wjedź do portalu Juggernaut'em.

Dziesiąta misja umieszczona jest na tym samym terenie (w tej samej lokacji) co misja poprzednia. Jedynie dwa dodatkowe zadania tworzą misję dziesiątą. Weź teraz jakąkolwiek jednostkę i wprowadź ją do Togran Portal. Gdy to wykonasz, zostaniesz zaatakowany przez wojska wychodzące z niego. Nie możesz dopuścić, aby Ci uciekły. Zniszcz je jak najszybciej. W międzyczasie wyprodukuj jednego Juggernaut'a i wprowadź go do teleportu. Po wykonaniu tego zadania JDA zostanie osaczone, a Ty zakończysz swoją karierę po stronie Sprawler. Przed Tobą dowodzenie JDA!

PS: Czasami zdarza się, że jednostki wychodzą z Portalu jeszcze przed zniszczeniem wszystkich budynków JDA. Dlatego też, niekiedy trzeba zwrócić uwagę, czy żadne paskudztwo nie leci w kierunku Fission Control, jeśli coś takiego będzie miało miejsce, to nie pozwól im na jego zniszczenie.

JOVIAN DETENTION AUTHORITY

CHAPTER 2
THE SEAL IS BROKEN

CELE
1. Użyj komendy „GUARD" na Voodun.
2. Idź za Voodun'em.
3. Wybuduj Enforcers, a następnie znajdź nimi Togran Power i zniszcz go.
4. Znajdź Togran Shrine.

Nieopodal bazy, przy Camera Tower znajdziesz pięciu ludzi, w środku jest Voodun. Zaznacz 4 jego strażników, a następnie kliknij po prawej stronie ekranu GUARD. Idź teraz cały czas za Voodun, gdy rozwalą Cię działka, to dostaniesz nowe zadanie. Wybuduj Motorpool na terenie swojej bazy i zacznij produkować wojsko. Twoim pierwszym zadaniem będzie zniszczenie Torgan Power Generator, umiejscowiony jest w centrum mapy. Gdy ruszysz w tym kierunku, z czasem komputer pokaże Ci jego położenie na radarze. Po dotarciu na miejsce okaże się, że budynek ten nie jest strzeżony. Po prostu zmieć go w pył.





Następnie udaj się do miejsca, które wskazuje Ci komputer na radarze. Aby tam dotrzeć, musisz przejść tą samą drogą, co Voodun, którego wcześniej eskortowałeś. Togran Pylon, jakie wcześniej wyczyściły Twoje wojska są teraz nieczynne. Twoim celem jest Togran Temple, którą znajdziesz go na końcu drogi. Po dotarciu tam dostaniesz zadanie polegające na eskortowaniu monolitu Togran Technifact. Niestety jest on bardzo powolny i tempo ruchu swoich jednostek będziesz musiał dostosować do szybkości TT. Przez całą drogę musi być strzeżony i nie możesz pozwolić, aby wróg go zniszczył. Punkt ewakuacyjny, do którego jesteś zmuszony go doprowadzić, zaznaczony będzie na radarze. Tam, gdzie znajduje się punkt ewakuacyjny stoi kilka budynków. Komputer będzie próbował je zniszczyć, do czego nie możesz dopuścić. Poślij tam ze trzy swoje jednostki. Na miejscu natrafią one na słabiutkie siły wroga, które trzeba wyeliminować.

CHAPTER 3
THINNING THE HERD

CELE
1. Zabij wszystkich zdrajców.
2. Wybuduj Solar Array po obydwu stronach Field Generator'a.
3. Zniszcz bazę Sprawler.

Zaznacz wszystkie swoje jednostki i skieruj je w lewo. Gdy dojdziesz do bazy wroga, Twoim oczom ukaże się krótka sekwencja filmowa przedstawiająca statek. Musisz odnaleźć go i zniszczyć, co uniemożliwi ucieczkę wrogim jednostkom. Znajduje się on po lewej stronie, idź tam i dopóki nie wysadzisz w powietrze statku, nie wdawaj się w walkę z wrogiem, ani nie odkrywaj bazy. Teraz musisz zająć się gośćmi, którzy chcieli prysnąć statkiem, jaki przed chwilą zniszczyłeś. Część z nich spotkasz biegnących w stronę miejsca „postoju" statku, zabij wszystkich, kolejnych znajdziesz przy końcu ogrodzenia. Gdy tego dokonasz, dostaniesz trzy Construction Rig. Wybuduj ośmiu żołnierzy i jeden Construction Rig, po czym idź nimi do miejsca, gdzie zniszczyłeś wcześniej statek. W pobliżu tego miejsca znajdziesz złoże Taelonu. Tuż za nim znajduje się droga, którą dojdziesz do miejsca widocznego na radarze. Postaw tam Solar Array, na placu przy Deathfield. Zostaw tam 5 żołnierzy, aby bronili elektrowni, nie możesz dać jej zniszczyć. Teraz wybuduj kolejną grupę i poślij ją w kierunku drugiego placu, gdzie dojdziesz idąc od bazy na górę. Postaw elektrownię i zostaw przy niej kilku ludzi. Po wybudowaniu drugiej elektrowni przesmyk między skałami zostanie zamknięty, co uniemożliwi Sprawler ściąganie posiłków. Teraz spokojnie możesz zająć się ich bazą, ulokowaną tuż za płotem, przy którym skasowałeś wcześniej żołnierzy zbierających się do ucieczki. Przed bazą stoi siedem wieżyczek przeciw wojskom lądowym i powietrznym. Zniszcz je, a także bazę, a misja zostanie wykonana w całości.

CHAPTER 4
UNDERWORLD

CELE
1. Dojdź do wejścia do świątyni.
2. Znajdź Technifacts.
3. Doprowadź Technifacts do punktu ewakuacyjnego.

Pójdź prosto przed siebie, a gdy dojdziesz do końca tunelu, dostaniesz posiłki. Dołącz ich do grupy i skręć w prawo. Po wejściu do świątyni zaczną Cię atakować Suicide Togran. Nie strzelają, jednak po dojściu do celu wybuchają, zadając duże rany. Gdy dojdą do grupy żołnierzy, to po wybuchu każdemu się oberwie. Maszeruj czas przed siebie, a gdy dojdziesz do pomieszczenia z Togran Pylon, udaj się na jego koniec. Na ołtarzu znajdziesz Togran Technifacts. Po zabraniu go kieruj swe kroki do teleportu znajdującego się tuż za ołtarzem. Przeniesie Cię on do świątyni. Po teleportacji udaj się razem z Togran Technifacts do miejsca, w którym wcześniej dostałeś posiłki.

CHAPTER 5
SEA OF RED

CELE
1. Znajdź miejsce katastrofy, zanim zrobi to Sprawler.
2. Chroń Togran, a następnie doprowadź go do miejsca ewakuacyjnego.

Wszystkimi jednostkami udaj się w lewo, znajdziesz tam wyspę, na której leży rozbity statek. Opłyń wyspę od dołu, a gdy odnajdziesz miejsce katastrofy, Twoim kolejnym zadaniem będzie ochrona Technifacts. Postaw bazę w pobliżu miejsca katastrofy. Po wybudowaniu Command Center oraz elektrowni uaktywni się radar, na którym zaznaczony będzie zielony punkt. Właśnie tam będziesz musiał przetransportować monolit. Zanim się tam wybierzesz, będziesz musiał utorować sobie drogę, inaczej wróg może zniszczyć obelisk. Wyprodukuj sześć Patrol Cruiser i jeden Tech Boat i popłyń nimi na sąsiednią wyspę. Znajdziesz na niej rafinerię chronioną nielicznymi jednostkami. Zniszcz je i wybuduj swoją rafinerię oraz MotorPoool i Precinct. Wyspa ta połączona jest z lądem mostem, na którym znajduje się punkt ewakuacyjny. Na tyłach tego punktu ulokowana jest baza Sprawler. Zaraz za mostem, nieco po lewej stronie znajdziesz kolejne złoże Taelonu i rafinerie; zniszcz wszystkie działka obok rafinerii. Jeżeli oddziały wodne będą Ci zbyt bardzo zachodziły za skórę, wybierz się do prawego rogu. Znajdziesz tam Wharf. Gdy go zmieciesz z powierzchni ziemi, automatycznie pozbędziesz się nieprzyjaciół wynurzających się z wody. Wyprodukuj siedem Rover'ów i cztery Enforcer i idź w stronę punktu ewakuacyjnego. Tuż przed nim natkniesz się na dwa działka, a także nieduży odział wroga i baraki. Zniszcz wszystko, a gdy dojdziesz do punktu, staraj się, aby Twoje jednostki nie wypuszczały się poza bazę lotniczą; jest tam baza Sprawler'ów. Zostaw ich tuż przy punkcie ewakuacyjnym, a następnie wraz z ochroną doprowadź do niego monolit.

CHAPTER 6
INTERROGATION

CELE
1. Znajdź Booda Shoun w bazie Sprawler, a następnie zabierz go do Yellow Telepad.
2. Wprowadź Booda Shoun do Yellow Telepad.

Wybuduj bazę tuż przy rozwidleniu dróg. Postaw dwa działka; jedno przeciw jednostkom lądowym, drugie przeciw powietrznym (przy żółtym budynku, tym, przy którym zaczą-



łeś grę). Po lewej stronie znajdziesz jedno złoże Taelonu, drugie jest po prawej stronie. Jest ono chronione przez wojska Sprawler, a oprócz tego zaminowane. Pięć Bulldog i 10 Enforcer wystarczy, aby go odbić. Wybuduj przy lewym złożu działka, dwa Defence Tower i jedną Lightning Tower, ponieważ Sprawler będzie chciało przede wszystkim odciąć Cię od kasy. Gdy będziesz gotowy do walki, wyślij jednostki w kierunku prawej ściany, pośrodku niej znajduje się baza. Tuż przed nią, na skale stoi Booda Shoun. Wyślij jednostki powietrzne, a dopiero gdy oczyścisz teren w pobliżu Booda Shoun, wypraw tam jednostki lądowe. Aby przejąć Booda Shoun, musisz wysłać po niego jednostkę lądową, ponieważ powietrzną tego nie zrobisz. Nie musisz niszczyć całej bazy w tej misji, wystar-





czy jak sprzątniesz sprzed nosa Sprawler Booda Shoun. Kiedy już tego dokonasz, zaprowadź go z obstawą do Yellow Telepad. To ten budynek, przy którym zacząłeś zadanie. Gdy to uczynisz, misja zostanie zakończona.

CHAPTER 7
INFERNO

CELE
1. Zniszcz budowle ukrywające laboratorium w północnym kwadracie.
2. Eskortuj Togran Technifact do punktu ewakuacyjnego.

Wybuduj bazę przy złożu. Twoim pierwszym celem będzie duże złoże po lewej stronie. Jest ono obstawione przez działka i wojska. Trudno jest je odbić, ale jeżeli tego nie zrobisz przegrasz z braku kasy. Gdy złoże już będzie Twoje, wybuduj siedem Enforcerów i dwa Bulldogi i wyślij je do zielonego punktu po lewej stronie. Znajdziesz tam budynek podobny do piramidy, zabaw się w pirotechnika. Przesmykiem po lewej stronie dotrzesz do drugiej piramidy. Zanim ją zniszczysz, musisz wybić wojsko znajdujące się tuż przy niej. Gdy już to zrobisz, zniszcz ją, a dostaniesz do ochrony i eskorty Togran Techifact, który musisz bezpiecznie dowieźć do punktu zaznaczonego na radarze. Najpierw jednak wróć do swojej bazy tą samą drogą, którą tu dotarłeś. Gdy już będziesz w bazie, wybuduj cztery Growler i dwa Bulldogi i udaj się na górę w stronę punktu ewakuacyjnego (zabierając ze sobą Togran Technifact). Niedaleko tego celu zostaw monolit z wojskiem, z obstawy monolitu weź Bulldogi i udaj się nimi do wcześniej wspomnianej pozycji. Przy samym punkcie stoi około dwudziestu żołnierzy oraz Juggernaut. Musisz jak najszybciej dojechać do Juggernauta, gdy to zrobisz Sprawler go zdetonuje, niszcząc przy tym zarówno swoje, jak i Twoje wojska. Teraz możesz spokojnie zaprowadzić Togran Technifact do punktu ewakuacji.

CHAPTER 8
BARBARIANS AT THE GATES

CELE
1. Ochroń przynajmniej 9 Shuttle.

Nie jest to misja na czas, ale mimo to jak najszybciej wybuduj budynki do produkcji jednostek wodnych, lądowych i powietrznych. Najważniejsze jest, abyś niszczył wszystkie jednostki i działka, które atakują cele powietrzne, resztę na razie zostaw w spokoju. Wybuduj siedem Cruiser Patrol i wyślij je na wyspę znajdującą się naprzeciwko Twojego Docka. Zniszcz tam wszystkie działka, a następnie skieruj się na tyły wyspy. Znajdziesz tam niedużу przesmyk oraz kolejną wyspę. Zmieć wszystkie działka znajdujące się na tej wyspie oraz w przesmyku. Wybuduj Radome i rozpocznij w nim produkcję broni Concussion Bomb, którymi będziesz mógł oddać jeden strzał raz na dwie i pół minuty. Strzał z niej w jednostki wroga spowoduje wyłączenie na kilka sekund wszystkich jednostek, które były w zasięgu rażenia. W tym czasie są one zupełnie bezbronne. Teraz Twoje zadanie będzie polegać na obronie co najmniej dziewięciu z dwunastu statków JDA Shuttle. Są to statki JDA, czyli Twoje, jednak nie możesz ich kontrolować. Ich zadanie polega jedynie na dowożeniu ludzi (cywilów) i wysadzaniu ich w pobliżu Twojej bazy. Miejsca ich pojawienia się będą pokazane na radarze, jednak będzie się to odbywało przypadkowo, dlatego nie potrafię określić dokładnej ich lokalizacji. Dodam tylko, że chodzi o losowe pojawianie się statków w jednym z czterech punktów na mapie. Punktem po lewej stronie nie musisz sobie zawracać głowy, ponieważ jest to teren nie obsadzony wojskami wroga. Najgorsze są dwie pozycje; po prawej i lewej stronie. Po lewej znajdują się działka przeciwlotnicze, które jak najszybciej musisz zniszczyć. Jeżeli Ci się nie uda, użyj Concussion Bomb. W pobliżu prawego punktu umieszczona jest baza wroga, której jednak nie musisz niszczyć w całości. Wystarczy, że pozbędziesz się jednostek i wieżyczek stojących najbliżej punktu pojawiania się JDA Shuttle. Jeżeli zrobisz to wszystko szybko, to bez problemu co najmniej dziewięć promów doleci bezpiecznie do Twojej bazy.

CHAPTER 9
DIRTY POLITICS

CELE
1. Zabić wszystkich senatorów zanim uda im się uciec.
2. Zniszczyć wszystkie jednostki wroga.

Po 30 minutach od rozpoczęcia tej misji musisz być gotowy na złapanie i zabicie 24. senatorów. Wybuduj bazę w miejscu, gdzie zacząłeś i zacznij produkować jednostki. Miejscami zaznaczonymi na radarze nie zawracaj



sobie głowy, ponieważ Twój główny cel znajduje się zupełnie gdzie indziej. W miejscach tych są wojska oraz fabryki do ich produkcji, dlatego też staraj się omijać te fragmenty. Produkuj jednostki do 25. minuty gry. Do tego czasu musisz mieć przynajmniej 10 Black Star, około 10 Bulldog plus kilka innych jednostek lądowych. Twoim celem będzie budynek Commonwealth Council Building, który znajduje się w pobliżu drugiego punktu od lewej strony (patrz radar). Kiedy już będziesz zaopatrzony w komplet jednostek, udaj się tam. Budynek jest obstawiony działkami i dość sporą liczbą jednostek wroga. Gdy będziesz tuż przy nim, obejrzysz krótką animację pokazującą wyjście senatorów z budynku. Wyjść jest w sumie cztery, z każdego z nich będą wychodzić senatorowie, część pieszo, a część samochodami. Musisz teraz wszystkich wyłapać i zabić. Gdy jakiś senator wyrwie się z pułapki, komputer Cię o tym z pewnością poinformuje, jednak gdy będziesz zbyt długo zwlekał z jego zabiciem, to misja skończy się niepowodzeniem. Kiedy już uporasz się ze wszystkimi senatorami, pozostanie Ci wybicie wszystkich jednostek, które zaczną wyjeżdżać z tego samego budynku oraz jednostki znajdujące się w czterech punktach zaznaczonych na radarze. Nie będą one z Tobą walczyły, tylko uciekały w różne strony, dlatego też będziesz musiał je później szukać po całej plan-



szy. Jedynie jednostki znajdujące się w punktach będą stawiały opór. Gdy skasujesz ostatnią z jednostek, to komputer poinformuje Cię o tym, a misja zakończy się pomyślnie.

CHAPTER 10
HERO'S END

CELE
1. Doprowadź Shadowhand Omega do Togran Portal.
2. Wybuduj trzy Atomic Generator w trzech wyznaczonych punktach.

Wśród jednostek, które dostałeś, jest jedna szczególna. Jest to Shadowhand Omega, tę musisz chronić. Zaraz po wybudowaniu bazy wybuduj w jak najbezpieczniejszym miejscu trzy Defence Tower oraz jeden Lightning Tower, który postawisz między nimi. W tym samym miejscu postaw również Psi Tech. Układ planszy jest taki sam jak w ostatniej misji dla Sprawler, nawet położenie bazy wroga wraz z Portalem jest identyczne. Pierwszą rzeczą, jaką musisz zrobić jest zniszczenie bazy wroga i wprowadzenie do portala Shadowhand Omega. Gdy to zrealizujesz, zobaczysz na radarze trzy zielone punkty, w których musisz wybudować Atomic Generator. Są to miejsca, w których w misji 9-10 znajdowały się Defense Control. Przy każdej elektrowni zostaw obstawę składającą się z sześciu czołgów i czterech Black Star. Po wybudowaniu ostatniej elektrowni przez pięć minut będziesz musiał odpierać ataki wroga, który uporczywie będzie dążył do zniszczenia elektrowni. Po upływie tego czasu i skutecznym odparciu ataków zakończysz misję. Jeżeli jednak wróg zniszczy którąś z elektrowni, będziesz musiał postawić kolejną, a pięciominutowy okres obrony zacznie się od początku. **JASIO&ANANKE**

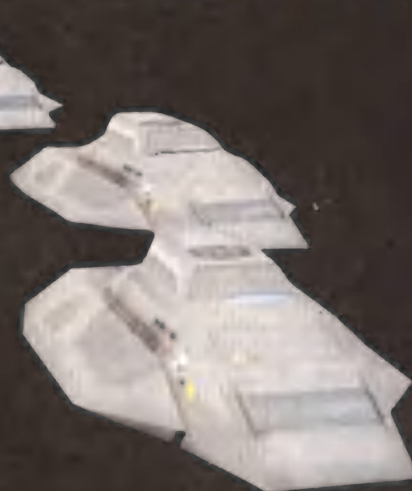
ICEWIND DALE

Podczas gry wciśnij jednocześnie Ctrl+Tab, aby otworzyć konsolę, na której będziesz mógł wpisywać cheaty.
Oto kilka z nich:
Pełna mapa - CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea();
Przerzucenie drużyny do miejsca, gdzie jest kursor - CHEATERSDOPROSPER: Hans();
Dodanie konkretnemu bohaterowi doświadczenia - CHEATERSDOPROSPER:SetCurrentXP([ilość punktów]);
Dodanie gotówki - CHEATERSDOPROSPER:Add Gold([ilość]);
Dodanie 500 sztuk złota - CHEATERSDOPROSPER:Midas();
1 Scroll of Stone to Flesh, 5 healing potions, 5 antidotes - CHEATERSDOPROSPER:FirstAid();
Dorzucenie konkretnej rzeczy do inventory - CHEATERSDOPROSPER: CreateItem ([nazwa rzeczy]);
A oto i spis tych gadżetów:
Arrow of Dispelling - AROW07
Battle Axe - AX1H01
Golden Girdle - BELT02
Mace +1 - BLUN05
Bolt +1 - BOLT02
Tome +1 Constitution - BOOK03
Boots of Speed - BOOT01
Composite Long Bow - BOW01
Gauntlets of Ogre Power - BRAC06
Bullet +2 - BULL02
Mithril Chain Mail +4 - CHAN06
Cloak of Protection +2 - CLCK02
Dagger +2 - DAGG03
Dart +1 - DART02
Halberd +1 - HALB02
War Hammer +2 - HAMM03
Helm of Glory - HELM03
Horn Coral Gem - MISC35
Full Plate Mail +1 - PLAT05
Potion of Hill Giant Strength - POTN03
Ring - RING01
Protection from Cold - SCRL04
Scroll of Vampiric Touch - SCRL1Q
Large Shield +1 - SHLD06
Bastard Sword - SW1H01
Two Handed Sword - SW2H01
Wand of Fear - WAND02
Heavy Crossbow of Accuracy - XBOW03

TIPS & TRICKS

REDAKCJA RUSZA NA ODSIECZ CZYTELNIKOM





SUBMARINE TITANS

Mamy i podwodną strategię! Gdy zabraknie nieco gotówki lub surowców - zerknij tutaj! Wystarczy pacnąć Enter i wpisać podczas gry:
widzimy wszystko na mapie - fow
cała technologia - technologi
1000 metalu - metal
1000 złota- gold
5000 corium - corium
zapas tlenu - air
5,000 złota, 5,000 corium, 10,000 metalu - exiton

PRINCE OF PERSIA 3D

Gra stareńka, ale jara! Aby dostać się do konkretnego levelu w grze, trzeba wyprowadzić na pulpit skrót o nazwie POP3D.EXE i okienku Target wpisać poniższe polecenia:
-l „geometry\rooms\prisonfix"
-l „geometry\rooms\ivorytwr"
-l „geometry\rooms\cistern"
-l „geometry\rooms\palace2"
-l „geometry\rooms\palace3"
-l „geometry\rooms\palace4"
-l „geometry\rooms\roof1"
-l „geometry\rooms\cityanddocks"
-l „geometry\rooms\dirig1a"
-l „geometry\rooms\dirig1b"
-l „geometry\rooms\dirig2"
-l „geometry\rooms\dirigfinale"
-l „geometry\rooms\ruins"
-l „geometry\rooms\cliffs"
-l „geometry\rooms\solar1"
-l „geometry\rooms\moontemple"
-l „geometry\rooms\finale"
Aby ten trik zadziałał, trzeba oczywiście uruchomić New Game.

ACE OF ACES

Aby mieć nieskończenie wielką liczbę żyć, musisz wpisać w highscore na pierwszej pozycji „DUSTY BUG".

CARMAGEDDON TDR 2000

Aby móc wykorzystać poniższe tipsiorki, trzeba podczas rozgrywki wcisnąć ' (apostrof) i dopiero wstukiwać:
włączenie kodów - HereComesTrouble
wszystkie poziomy - OpenLevelsGuv
gotowizna - Cash
i jesteś Bogiem - Invincible
włączenie i wyłączenie AI przeciwników - ai on/off
zmiana wózka na... - setCar [nazwa autka]

STAR TREK: NEW WORLDS

Aby móc się dostać do wszystkich misji i ras, trzeba nieco zmodyfikować plik game.ini znajdujący się w katalogu, gdzie została zainstalowana gra. Znajdź poniższe parametry:
FedLevel=1
KliLevel=2
RomLevel=3
TauLevel=4
MetLevel=5
HubLevel=6

I zamień je na:
FedLevel=100
KliLevel=200
RomLevel=300
TauLevel=400
MetLevel=500
HubLevel=600
Podczas gry będziesz mógł dostać się dosłownie wszędzie!

GEARHEAD GARAGE

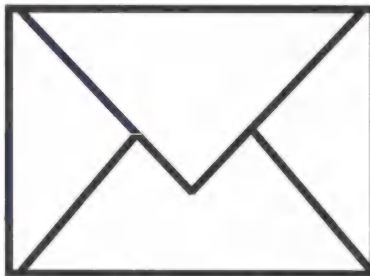
Wystarczy że podczas gry wpiszesz:
big dog - a otrzymasz Dragster Wheels
small cat - a będą Twoje Small Front Wheels
engine - i Twój silnik zawyje radośniej
money - całe 100,000 zieloniutkich baksów

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Warto wskrzesić wspomnienia przed zagraniem w nowego „Commados 2". Do czasu jego premiery, rozgrzejmy stare kości powtórką. Podczas gry wpisz GONZOOPERA, a wówczas będziesz mógł wpisać:
Shift+X - teloprtacja we wskazanie miejsce
Shift+E/Ctrl+E - edytor misji
Ctrl+I - niewidzialność
Ctrl+L - nieśmiertelność
Ctrl+Shift+N - zakończenie misji sukcesem
Ctrl+Shift+X - zniszczenie wrażych celów
I kilka kodów, od misji drugiej do ósmej włącznie: KXII7, GOH9O, HCOAU, TF4AO, T8TSN, TLESF TUSLV



LISTY



Wrześniowe słoneczko niezbyt dla nas łaskawe, ale mimo tego Witam Panów z promiennym uśmiechem na buzi. JAGD52


Jestem tolerancyjny, jestem tolerancyjny...

SKRÓTY

„Czy znajdzie się u Was klawiszologia tak bardzo potrzebna podczas pogrywania w trudne gierki?"
Wybaczcie kochani, ale piractwa nie wspieramy. Wszystko, co możecie znaleźć na „tekdórkah" i innych insertach, znajduje się w ORYGINALNYCH instrukcjach do gier. Te z kolei dołączane są do pudełek z ORYGINAŁAMI. Amen! Koniec kropka.

„Dlaczego „tepsa" ma tak zbójeckie ceny na swe usługi?"
Nie musisz korzystać z ichnich usług. Windowsa też nie musisz używać. To chyba najskuteczniej wyleczy każdego z komputeryzacji w tym kraju. Ten akapit dedykuję „wadzy".

„JA CHCĘ „FALLOUT 3", A NIE JAKIEŚ POCIOTKI!!!"
My też!!! Fargo, na Boga, usłysz nas, bo my tu GINIEMY!

„Więcej gier, więcej zapowiedzi, więcej porad, więcej hardware..."
Więcej, więcej...

Wynika to między innymi z tego, że edycja DVD naszego pisma cieszy się wśród Was powodzeniem i mamy nadzieję na dalszy rozwój tej części wydawniczej działalności. Może wreszcie i dystrybutorzy zaczną sprowadzać największe hiciory w edycji DVD? Pytanie o ten format już padło i zapraszam do lektury poniższego listu.

„Cześć! Nazywam się Zbyszek (Vesper the Warlock) i bardzo prosiłbym, żebyście udzielili mi informacji na kilka pytań, na które sam nie mogę znaleźć odpowiedzi:
1. Mam procesor P II 233 MMX i chciałbym się dowiedzieć, jak wysoko można go „podrasować"?"

Rasowanie tak leciwego procka z pełnym cache nie będzie zbyt udane. Próba podniesienia częstotliwości magistrali może przynieść jakieś 250 MHz, lub... zawieszenie systemu. Próbujesz na własną odpowiedzialność.

2. „Czy bardziej opłaca mi się kupić procesor Celeron 533 z płytą na chipsecie VIA, czy Duron 600 i płytę z tym samym chipsetem, oraz, jak wygląda ewentualne „podkręcanie" tego sprzętu?"

Na dzień dzisiejszy produkt AMD o nazwie Duron jest piekielnie atrakcyjną ofertą dla graczy. Wynika to nie tylko z jego bardzo konkurencyjnej ceny, ale także z powodu możliwości podrasowania tego procka. Duron kosztuje obecnie około 500 złociszy, zaś płyta do niego, to wydatek tego samego rzędu (ewentualnie plus około 100 złotych). Z autopsji wiem, że możliwe jest podbicie jego częstotliwości do koło 900 MHz (sprawdzone!) i wówczas jednostka główna zachowuje się poprawnie. O tym, ile kosztuje porównywalny z osiągniętą mocą PIII 600 MHz, nawet wstyd mówić. Największym problemem w obecnej sytuacji jest co innego. Wiemy na pewno, że Intel będzie produkował przez przynajmniej rok procesory dla gniazda FC-PGA, czego nie można powiedzieć o AMD. Celeron 2 ma także duże możliwości przetaktowywania, lecz jego cena jest niezbyt atrakcyjna. Gdy czytacie te słowa, na rynku dostępny jest już Pentium 4, więc (jak Bóg da!) ceny starszych procesorów Intela powinny spaść. Warto sprawdzić!

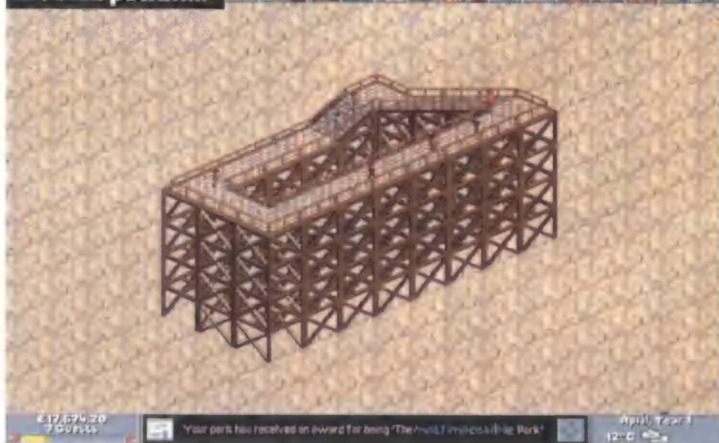
3. „Czy opłaca mi się wymieniać CD-ROM 24x LG na DVD?
Z góry dziękuję.
Vesper the Warlock"

I tak, i nie. Jeśli komputer służy Ci tylko do grania, to niestety opcja DVD będzie tylko kosztownym wydatkiem nie dającym nic w zamian. Ou, pardon, zapomniałem o edycji DVD naszego pisemka, która z pewnością warta jest zakupienia czytnika. Podchodząc jednak do sprawy strategicznie przyznać musimy, że tylko branża filmowa najwydajniej wspiera ów standard. Setki najbardziej nawet wystrzałowych gier spoczywają na klasycznych płytkach i do końca tego roku nie ma co się spodziewać rewolucji. Na tzw. „Zachodzie" zasobniejsi gracze zakupili już dawno, czytniki, dając rynkowi konieczny impuls. U nas z tym ciężko, bo nawet tak wielkie, udane i wielopłytowe tytuły, jak „Baldur's Gate" doczekały się tylko edycji CD. Na razie chyba nic się nie zmieni, więc możesz spokojnie używać swojego LG. Jeśli jednak masz kilka groszy w zapasie i nie wiesz co z nimi robić (dajcie mi jego adres! - Hot), śmiało kupuj DVD - to przyszłość naszej branży.

Ściskam Was bardzo serdecznie, mili moi i przypominam o mojej skromnej personie czekającej na Wasze listy z pytaniami, propozycjami i kolejnymi screenami do działu KLAPS. Moje namiary: **rwawrzyniak@cgs.com.pl** - do spotkania w giercowniczej cyberprzestrzeni!

KONKURS KLAPS

Edycja wrześniowa, nieco może przyciężka z racji rozpoczynającego się roku szkolnego ma swych wybrańców. Gry ufundowane przez CD Projekt pojadą dziś do K. Kierzkowskiego z Warszawy i D.Dykla... także ze stolicy! Warszawiakom szczęście sprzyja!


Polak potrafi...

PISZCIE NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **LISTY**

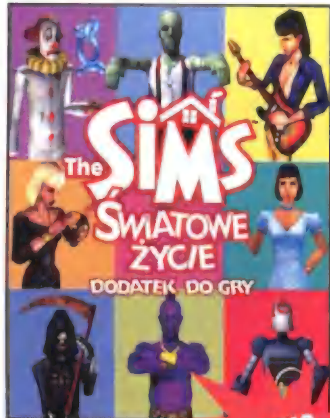
PROMOCJA PRENUMERATY

Każdy kto do 20. października zamówi roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma **za darmo grę lub joystick lub pad lub zestaw głośników!** Oto aktualna oferta:

DALSZY CIĄG OFERTY



DIABLO II PL GRATIS



SIMS: ŚWIATOWE GRATIS
WYMAGA: SIMS



SHOGUN PL GRATIS



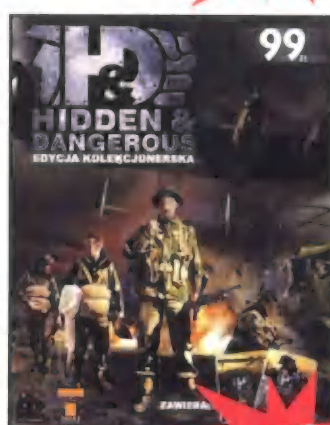
LEMMINGI REWO GRATIS



FREESPACE 2 GRATIS



HALF-LIFE: OPPOSING FORCE GRATIS
WYMAGA: HALF-LIFE



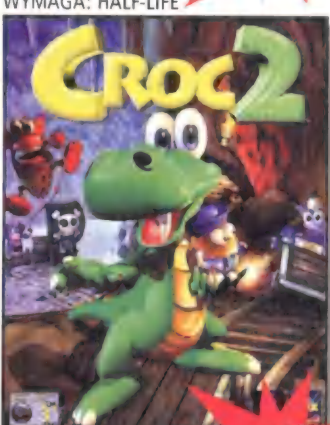
HIDDEN & DANGE GRATIS



DIE HARD TRILO GRATIS



CAESAR III GRATIS



CROC 2 GRATIS



GTA 2 PL GRATIS

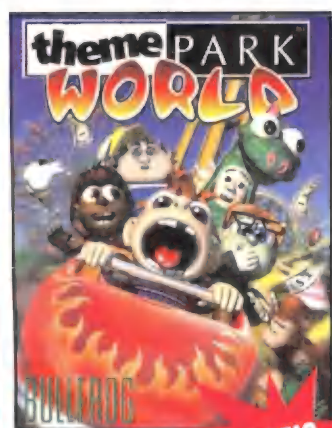


THEOCRACY PL GRATIS

ak zamawiać. *Roczna prenumerata GK CD plus promocyjna gra lub jedno z akcesoriów wraz z kosztami pakowania i wysyłki wynosi 39,00 zł. Taką kwotę należy przelać na konto bankowe za pomocą zamieszczonego dalej blankietu. W tym celu należy udać się do najbliż-zego urzędu pocztowego lub banku. Proszę pamiętać o podaniu nazwy wybranej gry lub sprzętu w przypadku prenumeraty rocznej z CD. rosimy o czytelne wypełnienie blankietu. Możliwe są również inne warianty prenumeraty tj. połroczna z CD lub bez oraz roczna bez CD, le do tych wariantów prenumeraty pełna gra nie przysługuje. Uwaga! Wysyłka gry powinna nastąpić w przeciągu 45 dni i nadana zostanie ddzielnie. Reklamacje i zapytania proszę kierować pod tel. (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od pn-pt lub e-mailem:* ***reklamacje@cgs.com.pl***

PROMOCJA PRENU

ZAMIAST GRY MOŻNA WYBRAĆ JOYSTICK, PAD LUB ZESTAW GŁOŚNIKÓW



THEME PARK WO... GRATIS



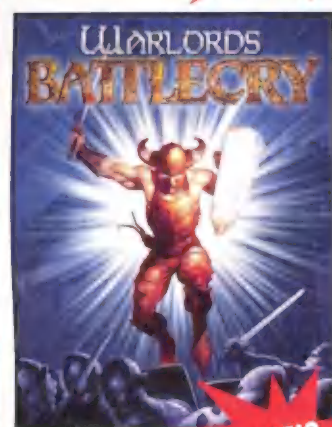
TIBERIAN SUN GRATIS



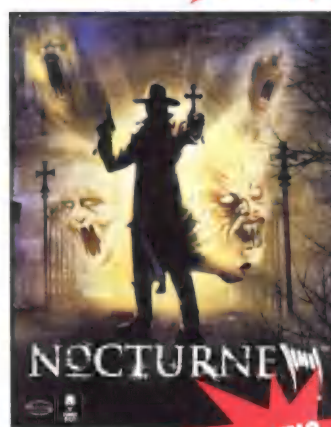
IMPERIUM GALA... GRATIS



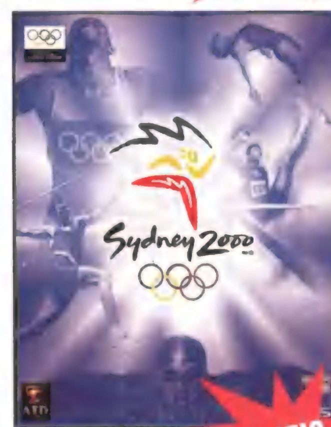
THIEF 2 GRATIS



WARLORDS BA... GRATIS



NOCTURNE GRATIS



SYDNEY 2000 GRATIS



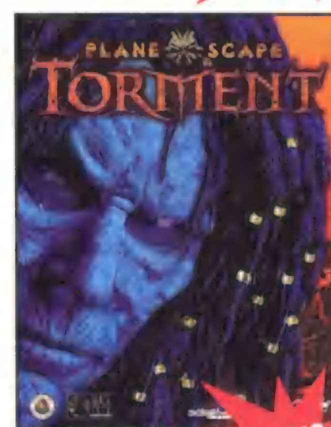
NOX GRATIS



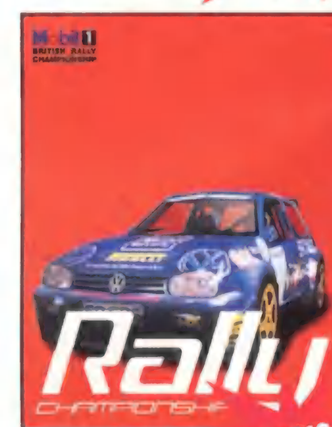
HEROES M&M 3 GRATIS



RAILROAD TYCO... GRATIS



PLANESCAPE TO... GRATIS



RALLY CHAMPIO... GRATIS


JP269 PC INTRUDER


MT-150 PC SMART HAND PRO


SV-228 MEMORAY PAD


MT-151 PC DUAL

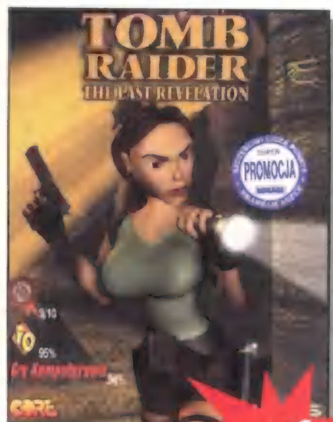

MT-301


MT-306


MT-308

MULTIMEDIA SPEAKER SYSTEM

MERATY!



TOMB RAIDER 4 GRATIS



FINAL FANTASY VIII GRATIS



MAJESTY PL GRATIS



C&C:RED ALERT 2 GRATIS
TERMIN REALIZACJI LISTOPAD



GRAND PRIX 3 GRATIS



WEHIKUŁ CZASU GRATIS


SV-8610 SL


SV-210
PC RAIDER PRO


SV-231A
PIRANHA PAD PC

NIE ZWLEKAJ! WAŻNE DO 20.10.00

pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający

ulica

kod .... miasto

na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel

pobrano opłatę
zł

podpis przyjmującego

pokwitowanie dla banku

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający

ulica

kod .... miasto

na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel

pobrano opłatę
zł

podpis przyjmującego

pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający

ulica

kod .... miasto

na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel

pobrano opłatę
zł

podpis przyjmującego

pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający

ulica

kod .... miasto

na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel

pobrano opłatę
zł

podpis przyjmującego

ARCHIWALIA

Na zamieszczonym obok ***blankiecie*** *należy wymienić zamawiane numery archiwalne, następnie zsumować zamieszczone poniżej kwoty i doliczyć 2 zł (opłatę za wysyłkę). Wpłaty dokonujemy na poczcie lub w banku. Prosimy o* ***czytelne wypełnienie*** *blankietu!* ***Uwaga,*** *nie przyjmujemy zamówień telefonicznie. Okres realizacji 30 dni.*

UWAGA! TE EGZEMPLARZE NIE OBJĘTE PROMOCJĄ!



GK 9/00	5.50 zł	GK 8/00	5.50 zł	GK 7/00	5.50 zł
GK CD 9/00	11.95 zł	GK CD 8/00	11.95 zł	GK CD 7/00	11.95 zł



GK 6/00	5.50 zł	GK 5/00	5.50 zł	GK 4/00	5.50 zł
GK CD 6/00	11.95 zł	GK CD 5/00	11.95 zł	GK CD 4/00	11.95 zł



GK 3/00	5.50 zł	GK 2/00	5.50 zł	GK 1/00	5.50 zł
GK CD 3/00	11.95 zł	GK CD 2/00	11.95 zł	GK CD 1/00	9.95 zł



GK 12/99	4.99 zł	GK 11/99	4.99 zł	GK 10/99	4.99 zł
GK CD 12/99	9.95 zł	GK CD 11/99	9.95 zł	GK CD 10/99	9.95 zł

PROMOCJA

Zamawiając 2 lub więcej numerów płacisz mniej! Po 3 zł za edycję zwykłą i 5 za edycję CD. Koszty wysyłki bez zmian (dwa złote).

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru .... **grudzień (77)** .... / 2000

☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!
☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt 139.00
wybieram ....

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru .... **grudzień (77)** .... / 2000

☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!
☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt 139.00
wybieram ....

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru .... **grudzień (77)** .... / 2000

☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!
☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt 139.00
wybieram ....

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru .... **grudzień (77)** .... / 2000

☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!
☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt 139.00
wybieram ....

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

REWOLUCJA DVD!

DRUGI NUMER JUŻ W SPRZEDAŻY

NOWOŚĆ DVD ROM · NA PŁYCIE 4,6 GB !!! · DVD EDYCJA

ZAPOWIEDZI • RECENZJE • SOLUCJE • HARDWARE

Gry Komputerowe 2/00

sierpień / wrzesień 2000 • cena 24.90 zł • index 357863 • issn 1640-3126

OBSZERNA RECENZJA!

DARK REIGN 2

Wspaniała Strategia 3D

UWAGA! GRA ZA DARMO! CZYTAJ STR. 85

X-BOX

Konsolowe Knucie Firmy Microsoft...

ZAPOWIEDŹ NOWEGO ...

BLAIR W...

Na Tropie Przekle...





- 4 PEŁNE GRY
- 25 WERSJI DEMO
- 40 PATCHY
- DRIVERY
- SHAREWARE
- TRAILERY
- DODATKI

Więcej informacji uzyskasz w redakcji „Gry Komputerowe", tel. (0-22) 815-42-20 od Pn–Pt, w godz. 9–16 lub w internecie: www.grykomputerowe.pl

DVD ROM

Sprzedawany razem z Edycją DVD GK 2/2000

TYLKO U NAS PEŁNA GRA HOMEWORLD RAIDER RETREAT

Gry Komputerowe WRZESIEŃ 2/2000

EDYCJA • WRZESIEŃ • 02/00

DVD ROM

PONAD 4.6 GB ŚWIEŻEGO STUFFU

ORAZ
- SHAREWARE
- DRIVERY
- NARZĘDZIA
- TRAILERY

PEŁNE WERSJE GIER I DODATKÓW



...B DEM • 500 MB DRIVERÓW • 150 MB PATCHY
...A • GRAFIKA • STRONY WWW • FILMY • I INNE

POJEMNOŚĆ PŁYTY 4.6 GB

ODKRYWAMY WSZYSTKIE SEKRETY GIER: „VAMPIRE" I „STARLANCER"

PORADNIK Gry Komputerowe

TYLKO U NAS! STARLANCER

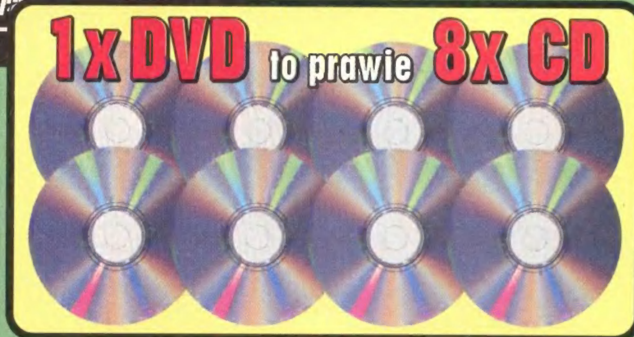
Twój kraj Cię potrzebuje. Wielki Brat knuje zbrodnię.

TYLKO U NAS! VAMPIRE THE MASQUERADE REDEMPTION

Skażona przed wiekami krew, wciąż szuka ofiar.

64-STRONICOWA KSIĄŻKA TYLKO Z GK CD/DVD

GRATIS! KSIĄŻKA 64 STRONY STARLANCER VAMPIRE



SPRAWDŹ SAM ILE MOŻE POMIEŚCIĆ PŁYTA DVD

ODKRYJ FASCYNUJĄCY ŚWIAT
GRAFIKI KOMPUTEROWEJ

tworzenie grafiki ▸ cyfrowa obróbka obrazu ▸ kompozycja ▸ efekty specjalne ▸ 3d ▸ www

ISSN 1507-6075 INDEX 355704 NR 10/00 CENA 19,99 zł

computer arts edycja polska

Kreatywny Magazyn o Sztuce Komputerowej ▸ Mac & PC

Piotr Jaworowski
„Nie jest ważna technika, ważny jest przekaz"

Illustrator 9.0

Nowe, cyfrowe narzędzia ilustratorskie w pakiecie Adobe – wersja demo na naszym CD

Flash 5
Poznaj nową twarz animacji przeznaczonej do sieci...

MAX 4?
Przyszłość grafiki 3D
Czytaj w newsach

Sekrety 3D
Poznaj zasady animowania postaci w trójwymiarze

Programy WWW
Test grupowy aplikacji do projektowania stron WWW

computer arts interactive
dysk 1 PC/Mac wrzesień 2000

Piotr Jaworowski Design Studio
Prezentacja multimedia

Demo: Flash 4 (Dual) ▸ Photoshop 5.5 (Dual) ▸ Illustrator 8 (Dual) ▸ formZ 3.5 (Dual) ▸ LiveMotion (Dual) ▸ **Plus:** Pomocne programiki I...

Co zyskasz czytając Computer Arts?

- Nauczysz się korzystać z najpopularniejszych programów graficznych dzięki specjalnym kursom zamieszczonym w piśmie.
- Poznasz tajniki cyfrowej obróbki obrazu w oparciu o program Photoshop – comiesięczny cykl praktycznych ćwiczeń.
- Dowiesz się, w jaki sposób powstają m.in. gry komputerowe.
- Poznasz tajniki realizacji najwspanialszych efektów specjalnych wykorzystywanych w filmowyh superprodukcjach.

Jeśli chcesz być lepszy od innych, czytaj Computer Arts. Każdy numer zawiera krążek CD dual format PC/Mac na którym znajdziesz elementy graficzne do samodzielnych ćwiczeń, fantastyczne galerie dzieł stworzonych przez światowej sławy grafików komputerowych, niesamowite, komputerowo renderowane filmy, dziesiątki przydatnych programów do grafiki.



PROMOCJA!

Możesz otrzymać komplet promocyjny sześciu kolejnych numerów pisma 1-6/99 w cenie 60,00 zł lub nabyć pojedynczo dowolny numer w cenie 15,00 zł/egz.

Aby zamówić pisma należy zwykłym przekazem pocztowym nadać pieniądze na adres: Computer Arts, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.

Na odwrocie blankietu, w miejscu na korespondencję należy podać tytuł pisma i zamawiane numery.

„Computer Arts Polska Edycja" jest odpowiednikiem najpopularniejszego w Wielkiej Brytanii magazynu o grafice komputerowej.


Sprite